

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

MITOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS

NÚMERO VIII

LITERATURA Y VIDEOJUEGOS.



Abordar la literatura y los videojuegos supone observar con un pequeño telescopio la galaxia. Miramos detenidamente y con esfuerzo pero sabiendo que nunca lograremos abarcar al completo su inmensidad. Sin embargo, al igual que el astrónomo aficionado continuamos mirando cada día a la inmensidad y descubriendo nuevas estrellas.

La relación entre la literatura y el videojuego es, todavía, terra ignota. El mundo de la crítica y el estudio del videojuego se ha centrado en fragmentos más concretos del campo videolúdico dejando aquellos más alejados del mundanal ruido como la filosofía o la literatura para un momento de mayor madurez. Sin embargo, a lo largo de los últimos años hemos asistido al nacimiento, quizás eclosión, de una nueva crítica de videojuegos (si se puede seguir llamando así tras su evolución) y una nueva academia que aborda estos temas y muchos más.

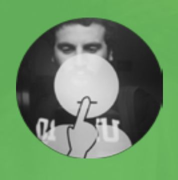
PRESENTACIÓN

Recogemos en este octavo número reflexiones que varían desde la revisión de títulos consagrados dentro del mundo del videojuego y su valía como adaptación espiritual de una obra literaria, hasta la importancia antropológica de la literatura y su traslación al mundo del videojuego.

El acto de adaptación es tan antiguo como la propia literatura y campos como el teatro, el cine o el cómic se han alimentado de manera constante de obras preexistentes. El videojuego no es menos y no duda en beber de su hermana (ni mayor ni menor) para buscar inspiración. Más allá de la pura y directa adaptación subyace toda una reflexión acerca del espíritu de una obra literaria y su traslación al lenguaje videolúdico.

Esperamos abrir un nuevo abanico de posibilidades para el lector, descubrir un puñado de nuevas visiones sobre las que trabajar y, sobre todo, disfrutar con esta interesante mezcla de literatura y videojuego que es Presura.

Carlos Gómez Gurpegui.



ALBERTO VENEGAS RAMOS.

Profesor de Historia. Investigador y doctorando en identidades colectivas altomedievales en el sur Mediterráneo. Estudiante de Antropología Social y Cultural por la U.N.E.D. Miembro del Comité de Redacción de Extremadura. Revista de Historia y Press Button. Fundador, director y editor de la revista Presura e Historia de Extremadura. Divulgador de temas relacionados con Historia, Antropología y Videojuegos en diferentes plataformas.

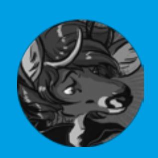
correodealbertovenegas@gmail.com
@albertoxvenegas



PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

COLABORADORES.



Lucas Millán Rodrigues. Graduándose en Estudios Literarios por la Universidad de Barcelona, es brasileño en lo real, catalán en lo imaginario y cérvido en lo simbólico. Finge saber escribir en su tiempo libre. @Hreter / medium.com/@hreter



Pablo Pesado (Ferrol, 1992) es escritor e investigador, interesado en la teoría de la literatura, lingüística y estética del videojuego. Ha estudiado un Grado en Lengua y Literatura Españolas en la Universida de de Santiago de Compostela y un Máster en Estudios Comparativos de Literatura, Arte y Pensamiento en la Universidad Pompeu-Fabra. @PabloPe



Carlos Gómez Gurpegui. Licenciado en CAV por la US y máster en narrativa de las artes visuales por la URJC. Futuro doctorando en literatura y videojuegos. Escribo sobre videojuegos, cine y cómic allá donde me dejan. @gur_pegui.



Paula Rivera Donoso. Autora chilena, licenciada en letras hispánicas y furiosa amante de la imaginación y las historias. Interesada tanto en la investigación independiente de la literatura de Fantasía como de la literatura infantil y juvenil, las que busca estudiar preferentemente desde enfoques estéticos. Escribe periódicamente de videojuegos. arboloria.weebly.com / @A_Laquesis.



Miguel Moreno. Estudiante de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Amante de la historia y de la ciencia, del cine, de la literatura y sobre todo, de los videojuegos, medio que me fascina y defiendo como elemento inseparable de la cultura del siglo XXI, del cual estoy convencido aún queda muchísimo por descubrir. @mmorenos95.

Diseño de portada, revista y maquetación: Alberto Venegas Ramos.

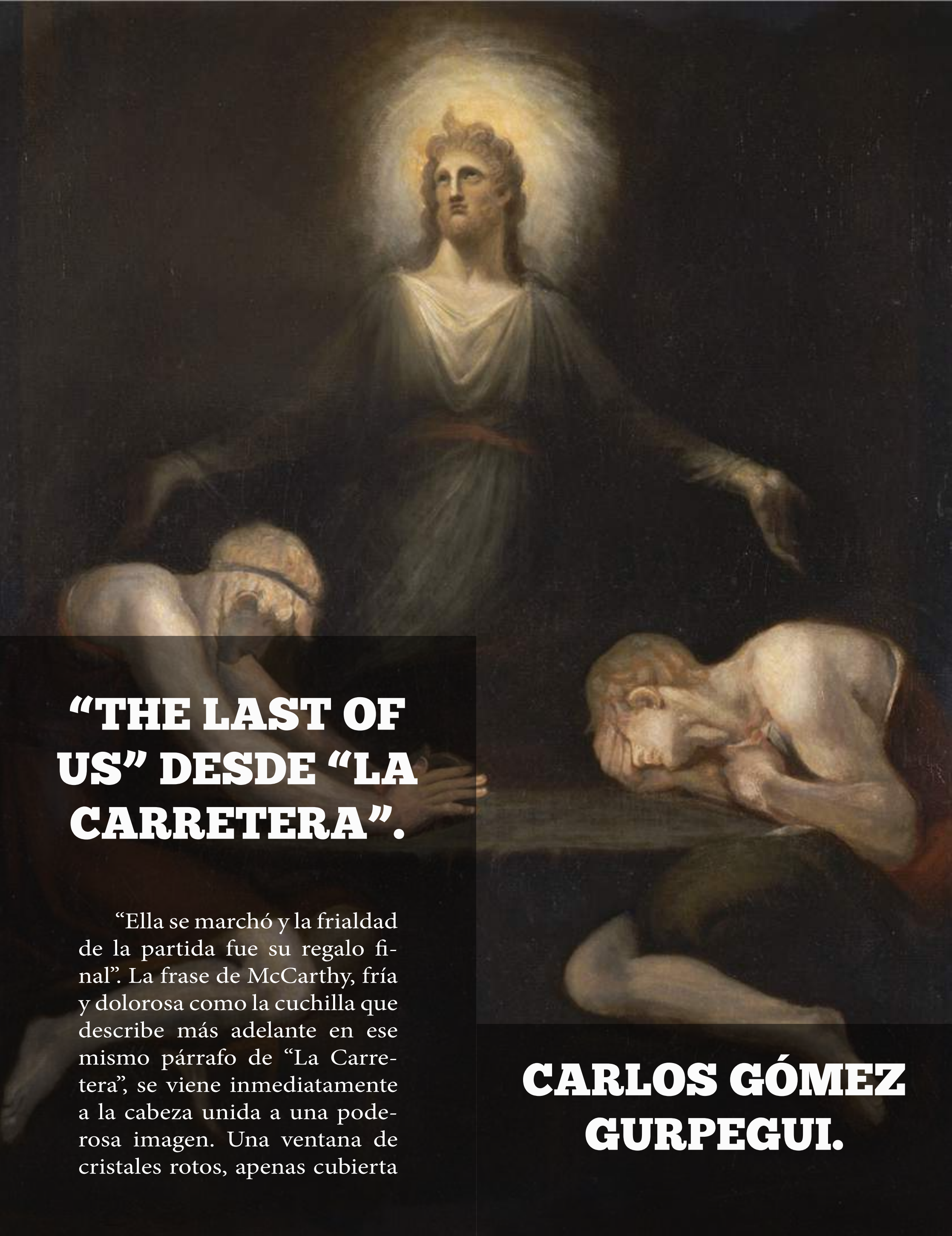
www.presura.org



PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

EN ESTE NÚMERO:



"THE LAST OF US" DESDE "LA CARRETERA".

"Ella se marchó y la frialdad de la partida fue su regalo final". La frase de McCarthy, fría y dolorosa como la cuchilla que describe más adelante en ese mismo párrafo de "La Carretera", se viene inmediatamente a la cabeza unida a una poderosa imagen. Una ventana de cristales rotos, apenas cubierta

CARLOS GÓMEZ GURPEGUI.

por una blancuzca cortina no logra impedir el paso de una tímida rama de arbusto que penetra en una habitación de desconchadas paredes. Acto seguido aparecen en la esquina inferior izquierda dos palabras: PRESS START.

El acercamiento del videojuego al mundo de la literatura se ha dado de innumerables maneras. La relación entre ambos medios va más allá de la mirada temerosa de un hermano pequeño a su consagrado y exitoso hermano mayor que muchos quieren otorgar al videojuego. Desde el inicio la sombra de la literatura ha sobrevolado el mundo del videojuego, títulos seminales como “King’s Quest” no pueden desligarse de su influencia con la literatura épica surgida de las plumas de autores como M. Weis y T. Hickman. Piezas tan queridas del software patrio como “La Abadía del Crimen” no oculta la influencia de “El nombre de la rosa” de Umberto Eco. Encontramos decenas de autores que han visto su trabajo convertido en videojuegos; H.P. Lovecraft, J.R.R. Tolkien, Sir Arthur Conan Doyle o Sapkowski. En muchos casos la obra no se reduce simplemente a tratar de adaptar una determinada novela o relato sino que se adentra en el universo narrativo creado por el autor para contar nuevas historias como es el caso del último título dentro del universo Tolkien: Sombras de Mordor o la continuación de “Metro 2033”, “Metro: Last Light”, que ya se aleja de la propia continuación literaria creada por el autor (Metro: 2034).

Cientos de novelas, relatos y cómics se han visto trasladados al mundo del videojuego y viceversa (sin ir más lejos sobre “King’s Quest” se llegaron a publicar un puñado de novelas). En ocasiones, y es en esto en lo que me centraré, un videojuego bebe directamente de una obra literaria con la que apenas comparte elementos a simple vista. Obras en diferentes medios que comparten el mismo espíritu. Adaptaciones que podríamos denominar espirituales que, sin compar-

CIENTOS DE NOVELAS, RELATOS Y CÓMICS SE HAN VISTO TRASLADOS AL VIDEOJUEGO.



EXISTE UNA CONEXIÓN EVIDENTE ENTRE "LA CARRETERA" Y "THE LAST OF US".

tir siquiera el título, tienen en común entre sí más cosas que la inmensa mayoría de adaptaciones directas. Un título reciente que podríamos englobar en este tipo de sucesos (o adaptaciones espirituales) podría ser "Everybody's gone to the Rapture" y la novela de Stanislaw Lem "Solaris". Sin embargo, alejándome un poco de la actualidad y retomando uno de los títulos más importantes del videojuego de los últimos años comprobaremos los puntos de conexión espirituales (y no tan espirituales) de "The Last of Us" y "La Carretera".

El título de Naughty Dog, el videojuego que dejó a medio mundo sin habla con su comienzo y calló por completo al resto con su final, vio la luz en el año 2013. La semilla de "The Last of Us" se plantó en el año 2009 tras la división, por primera vez en su histo-



LA FICCIÓN IDEADA POR MCCARTHY NOS PRESENTA UN MUNDO DEVASTADO.

ria, de la compañía en dos equipos; uno para “Uncharted 3: Drake’s Deception” y un segundo para el nuevo título. En el año 2006 vio la luz “La Carretera” de Cormac McCarthy que fue galardonada por el Premio Pulitzer en 2007. No sería de extrañar que el equipo creativo de “The Last of Us” leyera la obra de McCarthy o que viera la versión cinematográfica realizada por John Hillcoat en 2009 (posiblemente una de las mejores adaptaciones jamás hechas en los últimos años).

La ficción ideada por McCarthy nos presenta un mundo devastado. No sabemos qué ha sucedido con la civilización y apenas recibimos fragmentos de una posible guerra nuclear. El mundo ha quedado reducido a una escala de grises donde los seres humanos pugnan por la poca comida que queda en los de-

rruidos hogares. Seguimos el día a día de un padre y de su hijo. Una solitaria pareja que trata de seguir adelante a pesar de haber observado la destrucción del mundo. Frente a “La Carretera” nos encontramos con el mundo de “The Last of Us” destruido por un virus. El hecho de que la civilización se viniera abajo por la acción de un virus en el título de Naughty Dog marca una gran diferencia para el punto de partida de ambas ficciones. El mundo de Joel y Ellie se ha ido apagando poco a poco de manera similar al que nos presenta P.D. James en “Hijos de los hombres” (1992). La paulatina, en el caso de “The Last of Us” (“TLOU” en adelante) algo más rápida, decadencia de la humanidad permite la formación de reductos de civilización en mayor o menor medida. Observamos, a lo largo del viaje de Ellie y Joel, cómo se encuentran con los más diversos tipos de asentamientos que tratan de salir adelante en un mundo que, no exento de peligros, mantiene aún toda su materia prima. Sin embargo, el mundo de “La Carretera” se desintegra en apenas segundos. Los fogonazos de luz a los que se hacen referencia nos llevan a pensar en una guerra nuclear a gran escala. En apenas unos meses el mundo se ha enfriado y ha ardido en llamas, las cenizas lo cubren todo y no queda ni un solo rastro de seres vivos de ningún tipo. La humanidad se ve incapacitada de adaptarse lentamente a los cambios de su



LA VELOCIDAD A LA QUE EL MUNDO SE DERRUMBÓ VARíA EN LAS DOS FICCIONES.

entorno y la sociedad se viene abajo. A lo largo del camino del Chico y el Padre apenas encontramos un puñado de personajes más y se hacen vagas referencias a pequeños asentamientos existentes. Sin embargo, es un mundo condenado, un mundo sin materias primas donde la comida es un bien finito y escaso.

A pesar de la concepción diametralmente opuesta de ambos mundos existen un buen número de coincidencias. Como hemos mencionado al principio no hablamos tanto de una adaptación literal de la obra sino de una espiritualidad común, un acercamiento parejo a determinados temas y situaciones presentes en ambos títulos.

Si bien hemos dejado claro que los universos ficcionales en los que se desarrollan ambas historias son diferentes sería imposible obviar la conexión que se da entre ambos. “TLOU” nos presenta un mundo podrido. Un mundo que ha perdido el rumbo, salvo honrosas excepciones, y

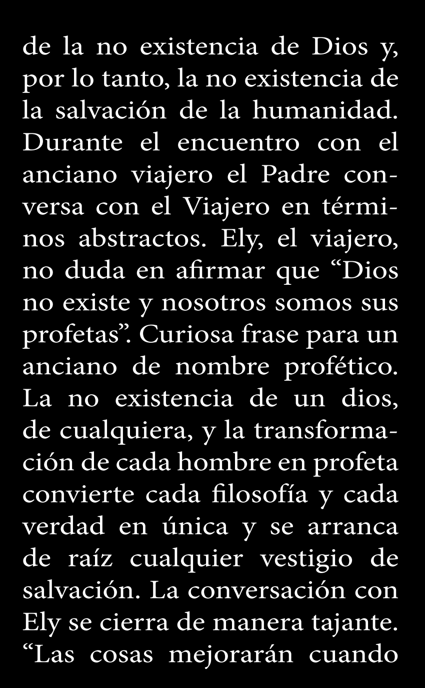


SON MÁS LOS PUNTOS QUE LOS UNEN QUE LOS QUE LOS SEPARAN.

que se ha convertido en un terreno hostil para con el propio ser humano. No hablamos de la propia naturaleza sino del propio ser humano. No en vano estamos frente a un título de acción y tendremos que hacer frente no solo a los infectados sino a decenas de hombres. Una humanidad que saquea, destruye, mata y viola a pesar de ser conscientes de estar en una situación desesperada. La importancia de la humanidad (en el concepto más espiritual) es una sombra constante en "La Carretera". La necesidad de creer en un futuro bondadoso para la humanidad planea siempre en las conversaciones entre el Chico y el Padre.

"¿Todavía somos los buenos? Sí. Todavía somos los buenos. Y lo seremos siempre. Sí. Siempre. Vale."

La bondad, o mejor dicho, la ausencia de actos puramente malvados es la constante vital en la pareja de protagonistas de "La Carretera". Un padre que reduce una vida de enseñanzas a un concepto tan primitivo como es "el fuego". "El fuego" es la bondad, la propia idealización del Prometeo moderno, la sabiduría existencial que un padre, al borde de la muerte, transmite a su hijo, quizás el último crío de toda la humanidad. "Solo sabía que el niño era su garantía. Y dijo: Si él no es la palabra de Dios Dios no ha hablado nunca". El hijo es el vehículo por el que el padre vive. Esto es así en la vida real pero se acrecienta en un mundo como el que nos presenta McCarthy en el que la humanidad ha perdido la fe en cualquier cosa y se ha visto reducida a la época de las cavernas. Dios, la bondad, el destino… son conceptos presentes siempre en cada línea de diálogo entre un padre y un hijo. Sin embargo, está en constante conflicto con la idea

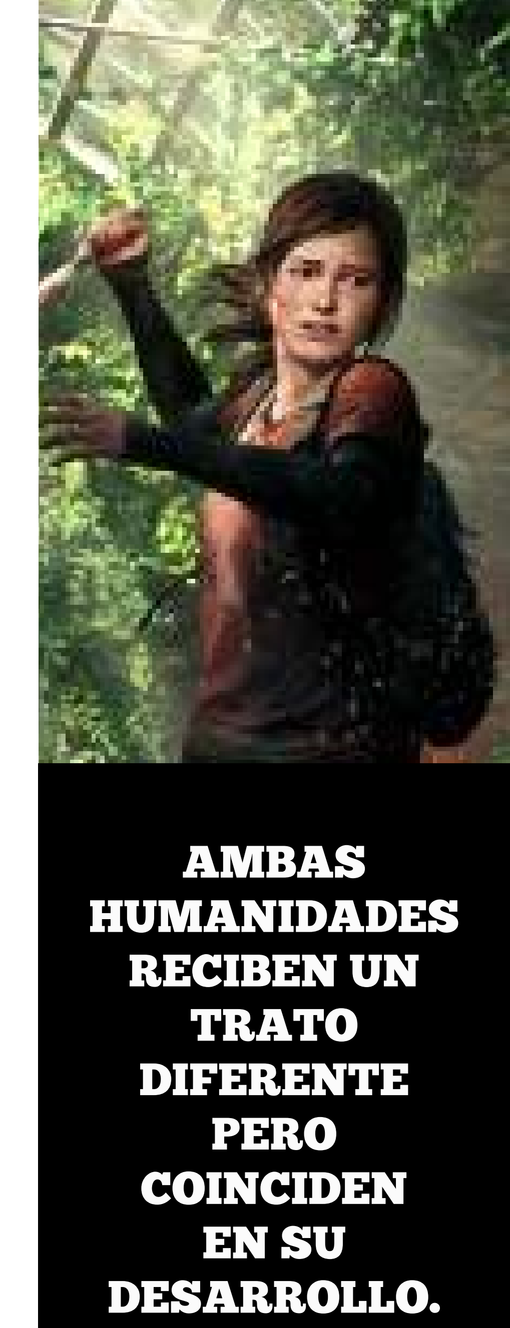


de la no existencia de Dios y, por lo tanto, la no existencia de la salvación de la humanidad. Durante el encuentro con el anciano viajero el Padre conversa con el Viajero en términos abstractos. Ely, el viajero, no duda en afirmar que "Dios no existe y nosotros somos sus profetas". Curiosa frase para un anciano de nombre profético. La no existencia de un dios, de cualquiera, y la transformación de cada hombre en profeta convierte cada filosofía y cada verdad en única y se arranca de raíz cualquier vestigio de salvación. La conversación con Ely se cierra de manera tajante. "Las cosas mejorarán cuando

"DIOS NO EXISTE Y NOSOTROS SOMOS SUS PROFETAS".

todo el mundo haya desaparecido…” esta terrible frase, condenando a toda la humanidad a la destrucción resume a su vez “TLOU”. Hemos visto ante nuestros ojos un mundo abocado a la destrucción, un mundo donde el hombre devora al hombre y la esperanza ha desaparecido. ¿Salvar un mundo de caníbales, asesinos y violadores? La naturaleza está mejor sin nosotros y sin el último sacrificio de Dios.

Y es que Ellie, al igual que el Chico, son la representación física de Dios. Son la salvación última de la humanidad. Las esperanzas del mundo se solidifican en ambos cuerpos. En el de Ellie, por ser inmune, reside la salvación física del ser humano y en el del Chico, por portar el fuego, la continuidad espiritual de un padre y el futuro de una humanidad bondadosa. Ambas humanidades reciben un final diferente (ya llegaremos más adelante) pero coinciden en su desarrollo en puntos vitales para su formación y decisión final. Es indudable que los protagonistas de ambas historias no son las figuras de representación paterna a pesar de que durante gran parte de “TLOU” controlamos a Joel y que “La Carretera” está, en esencia, focalizada en el Padre. Esta importancia de los hi-



AMBAS HUMANIDADES RECIBEN UN TRATO DIFERENTE PERO COINCIDEN EN SU DESARROLLO.



viene directamente de lo mencionado anteriormente. La humanidad que está por venir es la verdadera protagonista. Las relaciones entre Joel y Ellie y el Padre y el Chico además de ser un reflejo de la paternidad (el propio McCarthy escribe "La Carretera" al ser padre y como legado para su hijo) es un diálogo constante entre el viejo mundo y el mundo que está al venir.

Joel y el Padre funcionan como el mundo que está al borde del colapso. Joel ha vivido la caída de la humanidad y ha sobrevivido haciendo cualquier cosa, se ha convertido en un

JOEL Y EL PADRE FUNCIONAN COMO EL MUNDO QUE ESTÁ AL BORDE DEL COLAPSO.

ser despreciable nada diferente a los que más adelante abatiremos a tiros sin ningún miramiento. Sin embargo, recibe, casi a modo divino, la llegada de Ellie a su vida y somos testigos de la transformación que la joven lleva a cabo en su protector y viceversa. El Padre vive también la destrucción de la humanidad junto a su esposa embarazada. El nacimiento del Chico es tomado por su padre como chaleco salvavidas y por su madre como ancla. La Madre, desesperada ante el mundo que se les viene encima, no duda en quitarse la vida. "El corazón me lo arrancaron la noche en que él nació, así que ahora no pidas que me dé pena". Ha perdido la esperanza y la fe en la continuidad, no ya de la especie, sino de la bondad. Ante la posibilidad de ser violada y asesinada no duda en abandonar a su marido e hijo, el viejo y el nuevo mundo. Tanto Joel como el Padre sufren la pérdida del ser amado. Joel pierde a su hija y a su compañera Tess y el Padre queda igualmente viudo. Ambos hombres ven en sus respectivos hijos (ya que Ellie es, a todos los efectos, su hija) un reflejo de lo perdido, de las decisiones tomadas y son el constante recuerdo de que el mundo debe mejorar. La salvación está en su interior.

En ambos mundos, Ellie y el Chico, han aceptado vivir en su



EN AMBOS MUNDOS, ELLIE Y EL CHICO HAN ACEPTADO VIVIR EN ESA SITUACIÓN.



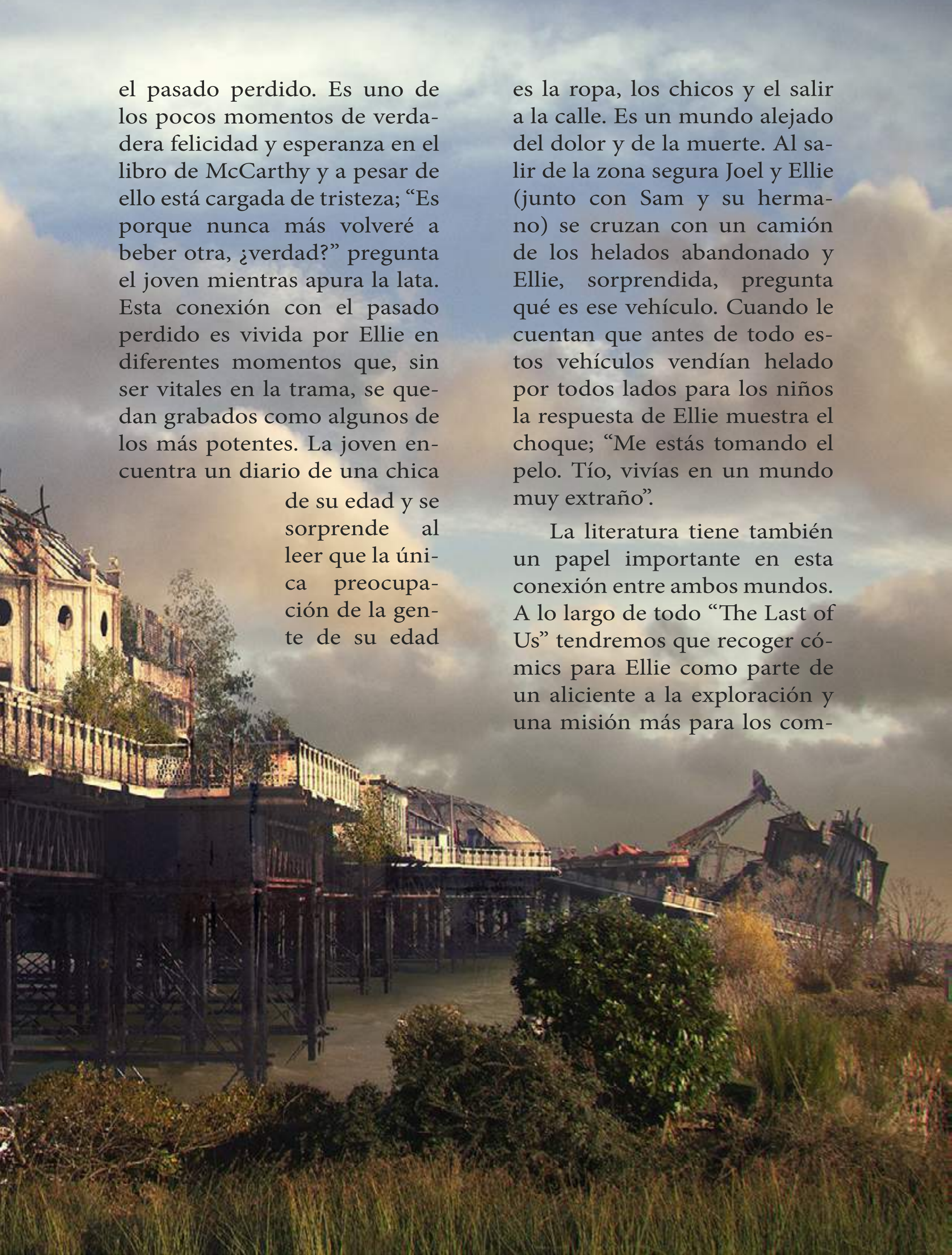
AMBOS, ELLIE Y EL CHICO, NO HAN CONOCIDO MÁS QUE EL NUEVO MUNDO.

situación. No han conocido el nuevo mundo más que en las palabras de sus protectores. Sin embargo, sienten una poderosa atracción hacia aquello que perdieron y que, presumiblemente, jamás volverán a tener. Estos momentos de conexión entre el futuro y el pasado también se dan en ambas obras y es imposible no trazar un nuevo paralelismo.

“Retiró lentamente la mano y vio que era una Coca-Cola”.“¿Qué es, papá? Una chuchería. Para ti. ¿Qué es? Ven. Siéntate”

Un gesto tan inocente como beber una Coca-Cola se convierte en una conexión atávica, el Chicho conecta con


LA LITERATURA TIENE UN PAPEL IMPORTANTE EN AMBOS MUNDOS.
BRI ON PIER
GIFTS



el pasado perdido. Es uno de los pocos momentos de verdadera felicidad y esperanza en el libro de McCarthy y a pesar de ello está cargada de tristeza; "Es porque nunca más volveré a beber otra, ¿verdad?" pregunta el joven mientras apura la lata. Esta conexión con el pasado perdido es vivida por Ellie en diferentes momentos que, sin ser vitales en la trama, se quedan grabados como algunos de los más potentes. La joven encuentra un diario de una chica de su edad y se sorprende al leer que la única preocupación de la gente de su edad es la ropa, los chicos y el salir a la calle. Es un mundo alejado del dolor y de la muerte. Al salir de la zona segura Joel y Ellie (junto con Sam y su hermano) se cruzan con un camión de los helados abandonado y Ellie, sorprendida, pregunta qué es ese vehículo. Cuando le cuentan que antes de todo estos vehículos vendían helado por todos lados para los niños la respuesta de Ellie muestra el choque; "Me estás tomando el pelo. Tío, vivías en un mundo muy extraño".

La literatura tiene también un papel importante en esta conexión entre ambos mundos. A lo largo de todo "The Last of Us" tendremos que recoger cómics para Ellie como parte de un aliciente a la exploración y una misión más para los com-

pletistas. Sin embargo, la relación entre Ellie y los cómics va más allá del mero coleccionable y protagonizarán uno de los primeros momentos de conexión entre ambos personajes. Mientras conducen hacia Pittsburgh Ellie gritará en el coche al terminar el cómic que ha robado a Bill: "Vale. Sé que no lo parece, pero esto no está nada mal. Solo tiene un problema, aquí: "continuará"..." Odio los cliffhangers. En la imagen casi especular que es "La Carretera", durante las primeras páginas, el Chico se alegra al encontrar aceite para la su lámpara; "Así podrás leerme un cuento, dijo el chico. ¿Verdad, papá? Sí, dijo el hombre". La lectura de un cuento a la luz de la lumbre en el fin del mundo se convierte en un acto más de protección, en una nueva conexión entre mundos. Hay que dejar claro aquí que en el universo de "La Carretera" ni siquiera quedan apenas libros en buen estado, continuamente se encuentran libros echados a perder por la humedad y el fuego.



Incluso frente a la naturaleza ambos mundos coinciden. Uno de los momentos más desoladores de "La Carretera" se

INCLUSO FRENTE A LA NATURALEZA, AMBOS MUNDOS COINCIDEN.

EL CHICO NUNCA HA VISTO EL MAR Y AHORA RECIBE UNA SOPA DE MUERTE Y SOLEDAD.

produce cerca del final del libro. Padre e hijo han logrado llegar a la costa, su principal objetivo, con la esperanza de encontrar allí una meteorología más bondadosa y algo de esperanza. Sin embargo, al pisar por primera vez la playa observan un mar muerto, desolado y de color gris ceniza. El Padre se disculpa ante su hijo al no encontrar un mar azul como el de su pasado, el Chico nunca ha visto el mar y ahora recibe tan solo una sopa de muerte y soledad. A pesar de ello el Chico le pide al padre poder ir a nadar al mar y lo hace sin ningún tipo de temor: "Metiéndose desnudo y brincando y gritando en las olas que rompían despaciosas". Padre e hijo tienen un breve momento de descanso e incluso esa misma noche, mientras su hijo dormía, el padre no duda en aseverar que "si él fuera Dios habría creado el mundo tal cual sin ninguna diferencia".



No importa que el mundo haya desaparecido, esos momentos de conexión paterno-filial bien merecen un millón de bombas. La naturaleza en "TLOU" nos brinda también uno de los momentos más tiernos de los videojuegos en los últimos años. La magnífica escena de las jirafas en la que vemos cómo Ellie, tras un intenso tiroteo, encuentra un grupo de jirafas que se vieron liberadas hace años del zoo. Ellie y Joel, observando los fastuosos animales, conversan sobre su viaje:

Joel – "Entonces… ¿esto es todo lo que esperabas?"

Ellie – "Tiene sus altibajos. Pero… la vista es increíble".

Al fondo las jirafas se marchan lentamente mientras la música de Santaolalla toma las riendas del momento. La naturaleza, que ha copado el mundo y es parte del peligro del mismo, otorga a nuestros protagonistas un momento de paz, un remanso cercano al final del juego y al desenlace del mismo. La emoción de Ellie mientras perseguimos a las jirafas sin saber nosotros (Joel) qué está viendo es equiparable a la felicidad del Chico que se zambulle por primera vez en el mar. Sin embargo, en esta ocasión es Ellie quien también toma el papel de Padre al aceptar el mundo tal y como es. Quizás,



LA NATURALEZA BRINDA ALGUNOS DE LOS MOMENTOS MÁS TIERNOS EN LAS DOS FICCIONES.


LA NATURALE-
ZA ES PARTE
DEL PELIGRO,
PERO TAMBIÉN
SIGNIFICA MO-
MENTOS DE
PAZ.



AMBAS FICCIONES NO SE ENCUENTRAN EXENTAS DE ENFRENTAMIENTOS.

si Ellie fuera diosa tampoco cambiaría nada del mundo en el que vive.

Sin lugar a dudas estamos ante un mundo terrible. Un mundo repleto de peligros y de pérdidas. Incluso estos peligros y pérdidas suponen un nuevo punto de unión entre ambas obras. Hay que tener en cuenta que "TLOU" no deja de ser un videojuego de acción, nos enfrentaremos a cientos de enemigos a lo largo del juego y mataremos a un buen puñado de hombres y monstruos por el camino. Obviamos para esta reflexión tratar el hecho de que en un mundo donde apenas quedan humanos nos permitamos masacrar tan a la ligera a todo aquél con el que nos cruzamos. Entendemos la idiosincrasia del medio y del género. "La Carretera" no se encuentra tampoco exenta de enfrentamientos entre humanos. Sin embargo, cada enfrentamiento del Padre con algún enemi-



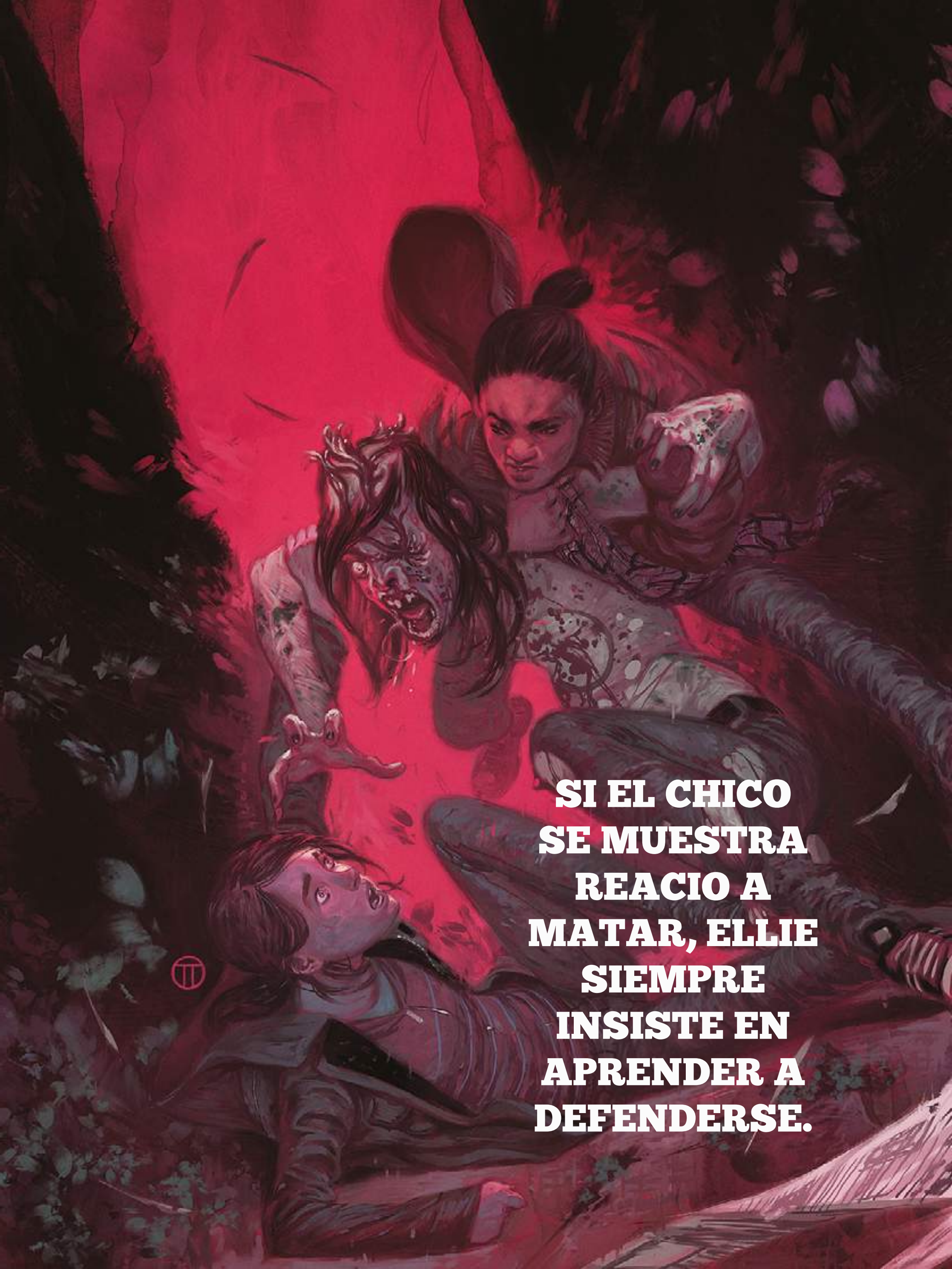
EN ESTE PUNTO LA DIFERENCIA ESTRIBA MÁS EN EL MEDIO QUE EN LA ESENCIA.

go se resuelve como una pérdida para la pareja. Primero se enfrentan al saqueador que les descubre al orinar, el padre le descerraja un tiro y se ven obligados a huir perdiendo en su huida parte de sus pertenencias y, más importante aún, desperdiciando una bala. Más adelante, casi al final del libro, encontramos dos nuevos enfrentamientos; contra el ladrón que les deja sin objetos y contra la pareja en la ciudad abandonada. Observamos en el primero uno de los momentos contrarios más potentes entre padre e hijo. Tras atrapar al ladrón que les había dejado sin nada el padre, a punta de pistola, le roba a él toda su ropa y equipo abandonándolo desnudo sin nada. Tras una discusión con el Chicho optan por devolverle sus ropas. Ante la aseveración del padre: "no pensaba matarle", el Chico no duda en responderle: "Pero lo hemos matado". La vida y la muerte

EL CANIBALISMO ES OTRO ELEMENTO COMÚN A LAS DOS FICCIONES.

son valores importantes en el nuevo mundo, especialmente para el joven que debe portar el fuego de la bondad. El último enfrentamiento que observamos acaba con el Padre herido en una pierna por un disparo de arco. La resolución del conflicto abre la puerta al final del libro, la herida no es más que la gota que colma el vaso del padre que se abre de brazos a la muerte. Por su parte, "TLOU" generalización del combate, es la mecánica principal del juego aunque sí muestra la intención de los dos personajes hacia él. Si el Chico de La Carretera se muestra reacio a matar o herir a nadie Ellie siempre se muestra deseosa de aprender a defenderse. Constantemente la vemos pedir un arma para protegerse como contrapartida al Chico que rechaza siquiera sujetar el revólver del padre cuando se queda solo. Este camino de Ellie nos deriva a los fragmentos en los que jugamos con ella. Termina convirtiéndose en un elemento capaz de matar y de sentir a la vez la bondad que hay en una simple, por decirlo de alguna manera, manada de jirafas.

A pesar de esto existe un elemento común en ambos universos: el canibalismo. A lo largo de la novela encontramos la constante preocupación del padre ante los grupos de personas que se dedican a devorar a otros. El primer enfrentamiento es con uno de ellos, dan con sus huesos en una casa habitada por un pequeño clan de estos personajes e incluso llegan a observar a un grupo que no duda en comerse a un recién nacido. El canibalismo parece ser un reducto de lo que el Padre recuerda brevemente como "cultos de sangre" que estuvieron en activo al principio del fin. En el título de Naughty Dog encontramos también a este tipo de enemigo aunque su presencia en el juego se entienda menos que en la novela. No decimos que no encaje sino que, en un mundo donde la naturaleza sigue viva, parece raro que un pueblo tome dicha decisión. Sin embargo, la comunidad de David pre-



SI EL CHICO SE MUESTRA REACIO A MATAR, ELLIE SIEMPRE INSISTE EN APRENDER A DEFENDERSE.

EL CANIBALISMO, EN LA NOVELA DE MCCARTHY, ES UN TEMA RECURRENTE.

sente en el capítulo 9 “Lakeside Resort” nos permite conocer a la Ellie madura, la Ellie capaz de sobrevivir (y matar) por sí misma y, al principio, una Ellie a la que hacemos sola ya que aparece sin Joel que acababa de ser herido. El abrazo final entre Joel y Ellie despeja cualquier posible duda sobre el amor que ha surgido entre ambos personajes.

El canibalismo es, en la novela de McCarthy, un tema recurrente en las conversaciones entre padre e hijo. El niño, visiblemente preocupado, hace hincapié en que jamás comerían personas a pesar de estar a punto de morir, ¿el motivo? porque son los buenos, portan el fuego. La importancia moral del acto (o más bien la ausencia del mismo) se convierte en llave final para el desenlace de la novela. Tras la muerte del padre, el Chico está solo junto a su cadáver. En ese momento se le acercará un hombre, acompañado a lo lejos de una mujer y dos críos. Años de soledad en la carretera han convertido al crío en alguien desconfiado (no le falta razón) y la conversación con este nuevo hombre para asegurarse si son buenos es un destilado de toda la relación con su padre.

“¿Qué?¿Si llevamos el fuego? Sí. Sí. Lo llevamos. ¿Tenéis

chicos? Sí. ¿Y un niño pequeño? Un niño y una niña. ¿Él cuántos años tiene? Más o menos como tú. Quizás un poco más. Y no os los coméis. No. No coméis personas. No. No comemos personas. ¿Y puedo ir con vosotros? Sí puedes.”

Esta mención al niño pequeño nos es más que la destilación también de uno de los momentos más dolorosos para el Chico. Durante su viaje con su padre por la carretera cree ver a lo lejos a un crío. El padre le insiste en que no hay otros niños en la zona y que, de existir ese crío, no sería seguro llevarle ni conocer a sus padres. Desde ese momento el Chico se obsesiona con la idea de haber abandonado a un crío a su suerte e incluso les hace (a ambos) responsables de su muerte. Preguntar directamente por la presencia de un crío en el grupo de supervivientes le lleva a reconocer si portan o no el fuego. De manera similar Ellie, momentos antes del final del juego, habla con Joel después de huir del complejo de las Luciérnagas. Ellie recuerda su pasado, menciona a su amiga Riley, la muerte de Tess y la de Sam. A pesar de no haber sido una consecuencia directa de sus actos dichas muertes no

AMBOS, EL CHICO Y ELLIE, SE PREOCUPAN POR LA EXISTENCIA DE OTROS NIÑOS COMO ELLOS.



AMBAS FIGURAS PATERNAS EJERCEN DE PROTECTORAS Y CONTRAPUNTO DE LOS JÓVENES.

la han abandonado y traerlas a la luz al final de su aventura, antes de la pregunta definitiva refleja la responsabilidad adquirida. No deja de ser la responsabilidad del nuevo mundo venidero con cada muerte que le ha llevado hasta allí.

Antes de pasar al final de ambos títulos no podemos obviar del todo las dos figuras paternas presentes en las obras. Ejercen de protectores, tutores y contrapunto de los dos críos. La función de protector está muy clara en ambos títulos, especialmente en "TLOU" donde gran parte de la acción es llevada a cabo por Joel. "Mi deber es cuidar de ti. Dios me asignó esa tarea. Mataré a cualquiera que te ponga la mano encima. ¿Lo entiendes?" así le habla el Padre al Chico en "La Carretera". Sin embargo, ¿por qué protegen a sus críos? Nos alejamos de la respuesta más obvia, son sus hijos (o ahijados), los quieren, es lo que haría cualquier persona normal… estamos en mundos donde la normalidad ha desaparecido, donde la gente se come a los bebés, ¿por qué ellos no? La madre del Chico no duda en suicidarse y abandonar a su familia y Joel acepta la protección de Ellie por materialismo puro, por la recompensa de los Luciérnagas y por contentar a Tess. De nuevo McCarthy condensa todo esto en un párrafo: "Es posible que lo consigas. Lo dudo, pero quién sabe. Lo único que puedo decirte es que tú solo no sobrevivirás. Lo sé porque yo nunca habría llegado hasta tan lejos. Una persona que no tuviera a nadie haría bien en apañarse un fantasma más o menos pasable. Insuflarle vida y mimarlo con palabras de amor. Ofrecerle migas de fantasma y protegerlo con su



propio cuerpo". Curiosamente estas palabras son dichas por la Madre poco antes de suicidarse y abandonarlos. El Chico es, retomamos el concepto inicial, el Dios del Padre. Vive por y para él, protegerlo es todo lo que quiere hacer antes de morir. Joel pierde a su hija nada más comenzar el fin del mundo a manos de un soldado de gatillo fácil. La pérdida de la hija no le mata pero le convierte en una persona que no es, construye muros a su alrededor para impedir caer de nuevo ante los azares del destino. Sin embargo, la llegada de Ellie, su Diosa y su nuevo mundo, resquebraja estos muros y convierten la protección de la chica en su razón de ser. Momenots antes del final del juego Joel dice unas palabras similares a las dichas por el Padre en "La Carretera": "No importa qué, sigues encontrando algo por lo luchar".

Ambos personajes reciben a cambio la salvación, literalmente, de parte de sus hijos. Joel es cuidado por Ellie tras resultar gravemente herido y significa, como hemos dicho,



AMBOS PERSONAJES RECIBEN LA SALVACIÓN DE PARTE DE SUS HIJOS.

el empoderamiento definitivo de Ellie como personaje maduro. A su vez el Padre cae enfermo, al borde de la muerte, y es cuidado por su hijo durante sus últimos días. Las últimas conversaciones entre ambos suponen el empoderamiento del Chico como personaje independiente que se ve obligado a tomar una decisión rápidamente, una decisión madura sobre su futuro.

Es imposible cerrar esta comparación sin adentrarnos en el final de ambas obras. El final de "TLOU" quizás sea uno de los más potentes de los últimos años tanto por la precisión de su montaje y su conveniente corte a negro como por el profundo peso narrativo que nos deja al soltar el mando. Después de recorrer durante horas la peculiar carretera de Ellie y Joel nos encontramos con que Joel es incapaz de llevar a cabo la misión que se le ha encomendado. No podemos cambiar los



AMBOS JÓVENES MADURAN DURANTE LA OBRA.

hechos que se suceden delante de nuestros ojos, estamos obligados a matar a los cirujanos y sacar de allí a Ellie, no podemos salvar el mundo y si pudiéramos… ¿lo haríamos? Naughty Dog nos obliga a ser el malo de la historia, somos el hombre que vendió el reino por una vida, aquel que le denegó la vida a la humanidad por alargar unos años otra. "En el revólver un solo cartucho. No afrontarás la verdad. Eres incapaz." Así reflexiona el Padre ante la posibilidad de tener que matar a su hijo antes de que sean capturados y acabe en mano de los caníbales. ¿Seríamos capaces de matar a Dios? El Padre se sabe incapaz de hacerlo a pesar de saber todo lo que está en juego. La reflexión sobre el parricidio es una constante en el flujo del pensamiento del Padre: "¿Y si la pistola no dispara? Tiene que disparar. ¿Y si no dispara? ¿Podrías aplastar ese cráneo amado con una piedra? ¿Exis-



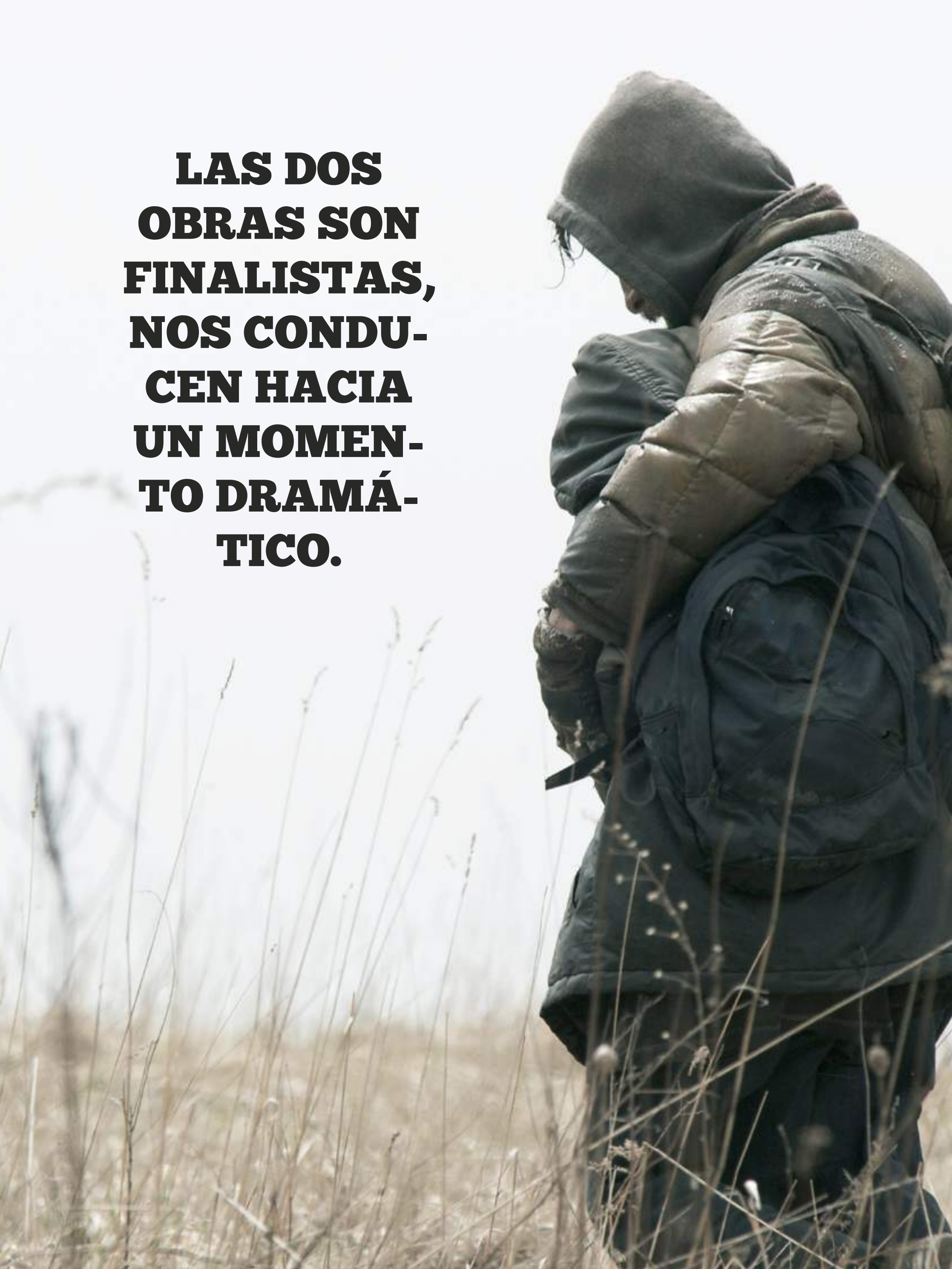
¿SERÍAMOS CAPACES DE MATAR A DIOS?

EL BROCHE FINAL ES EL ÚLTIMO ACTO PROTECTOR DE UN PADRE HACIA SU HIJO.

te dentro de ti un ser semejante del cual tú no sabes nada? ¿Es posible?” ¿Podría Joel matar voluntariamente a Ellie al permitir que le hagan la operación? ¿Podríamos nosotros? ¿Podríamos condenar a nuestra hija para salvar a una humanidad de asesinos caníbales? Naughty Dog nos ha encaminado hasta este punto, nos ha mostrado la zanahoria para que caminemos y hemos picado el anzuelo. Creíamos que éramos los héroes pero no somos diferentes a todos aquellos cadáveres que hemos dejado atrás. Todo el relato se desmoronaría como un castillo de naipes si nos dejaran elegir el final. No tendría sentido, estaríamos engañando a la narrativa y a nosotros mismos si decidimos dejar que Ellie muera. No, Ellie debe sobrevivir para que la traicionemos una vez más.

El broche final del juego no es la salvación de Ellie sino el último acto protector de un padre hacia un hijo. Ellie, tras sincerarse con Joel, tras recontar los muertos que quedan atrás, abandonados en el camino, le pide un juramento. Le pide que no le mienta sobre lo sucedido, que le diga que es cierto eso de que los Luciérnagas tienen a otros como ella, que le diga, en definitiva, que todo el mundo no ha muerto en vano. Joel, como un último acto de protección, miente a Ellie, jura que todo ha sido real y Ellie, como un último acto de hija, cree a Joel. Ambos saben que se han mentido mutuamente, los ojos de Ellie, quizás unos de los más expresivos del videojuego, nos dicen la verdad. De nuevo podemos encontrar un reflejo de esta conversación en la novela de McCarthy. Padre e hijo conversan sobre la posibilidad de que todavía quede gente buena en el mundo. El Chicho no termina de creer a su padre y este le interpela:

“No me crees. Sí te creo. Vale. Yo siempre te creo. Me parece que no. Claro que sí. Tengo que creerte.” Tengo que creerte. Quizás el pensamiento más potente que puede tener un hijo hacia sus padres, la necesidad de creer a pies



LAS DOS OBRAS SON FINALISTAS, NOS CONDUCEN HACIA UN MOMENTO DRAMÁTICO.

juntillas todo lo que le dicen. Las palabras de un padre son la última cuerda de seguridad de un hijo. Ellie tiene que creer a Joel, tiene que tomar como cierta la mentira para no sumirse en la desesperación de haber condenado a la humanidad. Tiene que creer la mentira final, la mentira sobre su vida y, lo más difícil, aprender a vivir con dicha mentira.

Cierro esta reflexión sobre los reflejos de una obra sobre la otra mencionando una tercera y es que no podemos ver el final de “The Last of Us” sin ver en él una porción del final de la versión cinematográfica de “La Carretera”. El Chico, cara a cara con la familia que también porta el fuego observa fijamente a un punto más allá de nosotros, la mirada perdida refleja la asimilación de todo lo anterior y finaliza con un ligero: okey. Si tomamos el final de “TLOU” encontramos a una Ellie en la misma posición, con los mismos movimientos de cabeza y la mirada fijada en el mismo punto más allá de nosotros… ¿qué dice Ellie? “okey”.



CARLOS GÓMEZ GURPEGUI.

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.





LA DEUDA NEGRA.

LA INFLUENCIA DEL GÉNERO “NOIR” EN LOS VIDEOJUEGOS.

La influencia entre las disciplinas culturales es un hecho más que consumado. No creemos que exista una que sea realmente pura, sino que todas ellas han bebido de uno u otro modo de las diferentes corrientes para seguir creciendo, evolucionando y buscando una identidad propia., desde aspec-

ALBERTO VENEGAS RAMOS.

tos formales hasta temáticos. Ya desde la antigüedad esta práctica un hecho corriente, no en vano las grandes esculturas del pasado eran decoradas y pintadas por los artistas y pintores de la época, pero no solo esto, sino que muchos artistas intercambiaron y mezclaron las temáticas creando obras tan rompedoras como las producidas por Velázquez donde unió los temas mitológicos y populares en obras tan conocidas como "Las Hilanderas" o "Los Borrachos", como se conoce popularmente "El Triunfo de Baco". Por tanto esta práctica, más que consolidada en la tradición cultural de Occidente, no nos debe extrañar cuando aparece como un hecho continuo en la cultura popular del siglo XX y XXI.

Durante la primera parte del siglo XX nacieron géneros de la cultura popular que estarían llamados a tener una repercusión enorme en el desarrollo de la centuria, como por ejemplo la fantasía épica medieval encabezada por el genio de J. R. R. Tolkien quien estableció los parámetros y el canon por el que debían guiarse todos aquellos que desearan embarcarse por estos caminos. Muy pronto su visión fantástica se traspasó al cómic, juegos de rol, cine y todo tipo de literatura. Tan poderosa fue su pluma que aún hoy en día seguimos sintiéndola con el estreno de obras cinematográficas basadas en su obra y especialmente en los videojuegos; muy pocos de los ambientados en la fantasía medieval escapan de la influencia del escritor británico.

Claro que como hemos mencionado no solo nació la fantasía épica en la primera mitad del siglo XX, sino que el género negro también conoció sus primeros pasos, de nuevo, y al igual que el anterior, dentro de la literatura. Como padres de este género podríamos citar a Edgar Allan Poe en el siglo anterior gracias a relatos detectivescos como "Los crímenes de la calle Morgue" (1841), "El misterio de Marie Rogêt" (1842) o "La carta robada" (1844). Aunque

A COMIENZOS DEL S.XX NACIERON GÉNEROS COMO LA FANTASÍA ÉPICA O POLICIACO.



EL GÉNERO POLICIACO NACE DEL MUNDO PROFESIONAL DEL CRIMEN.

no es hasta el siguiente siglo cuando el género comienza a despuntar y recibe el nombre por el cual lo conocemos hoy en día gracias a la aparición de relatos en la revista Black Mask en Estados Unidos y especialmente en Francia, donde la editorial francesa Gallimard publicó una serie de relatos detectivescos con el nombre Serie Noire.

Todos estos relatos estaban caracterizados por la definición que realizó el autor Raymond Chandler, como novelas ambientadas en el mundo profesional del crimen. Muy pronto el género comenzó a tomar popularidad especialmente gracias a la época histórica protagonizada por la Gran Guerra (1914 – 1918), la Gran Depresión del año 29 y los consiguientes hechos de tal relevancia popular como la promulgación de la Ley Seca, pistoletazo de



HAMMET Y CHANDLER ENCABEZAR EL NUEVO MOVIMIENTO LITERARIO.

salida para la organización y consolidación de los grupos criminales organizados.

La difusión de estos pequeños relatos se garantizó debido a la inclusión de estos en pequeñas revistas denominadas pulp que tuvo en sus características formales su mejor baza, acción, violencia, rapidez en la sucesión de los acontecimientos, personajes carismáticos, etc. Rasgos que las convirtieron en obras muy populares, especialmente cuando dos figuras lograron encabezar el movimiento, Hammet y Chandler. Estos dos autores consiguieron elevar el género popular a género de culto gracias a sus capacidades literarias. Esta popularidad no pasó desapercibida por la industria cinematográfica y en la década de 1940 a 1950 se sucedieron una gran cantidad de cintas que tuvieron en estos protagonistas su

eje central con obras tan conocidas y reconocidas como El Halcón Maltés (The Maltese Falcon; John Huston, 1941), película que dio inicio al género y que se basó en una obra de Hammet teniendo a Bogart como protagonista de la cinta. Su tremendo éxito supuso una carrera por alcanzar cuantos más éxitos fueran posibles. Las características del género fueron transplantadas con acierto; los ambientes sórdidos, el antihéroe, la mujer fatal, las tramas detectivescas, policiales, judiciales o criminales como rasgos más destacables aparecieron en todas las cintas.

Esta oleada de films llegaron hasta finales de los años 50, cuando apareció Sed de Mal (Touch of Evil; Orson Welles, 1958) considerada la última película de género negro del período clásico. Con el fin del período clásico no terminó el género, sino que logró colarse en el mundo del cómic, donde sigue realmente vigente con obras de la talla de Criminal (íd.; Ed Brubaker – Sean Phillips, Icon) o la fantástica 100 Balas (Brian Azzarello, Eduardo Risso, Vertigo, 1999 – 2009) como máximos representantes. Sin obviar otros muchos cómics que extraen del género negro los rasgos más característicos y los llevan a otra disciplina cultural, como es también el caso de las series televisivas con obras como The Wire (íd.; David Simon, HBO, 2002 – 2008) que aunque supera la etiqueta del género negro, también posee rasgos más que evidentes que lo ligan al género. Sin embargo esta transposición de elementos a otro medio se aprecia realmente bien en la ciencia ficción, gracias a la etiqueta Neo-Noir. Dentro de este paraguas existen obras como Fargo (íd.; Joel y Ethan Coen,1996) o Dark City (íd.; Alex Proyas, 1998) seminal referencia para la estética de The Matrix (íd.; Lana y Andy Wachowski, 1999) pero especialmente Blade Runner (íd.; Ridley Scott, 1982) referencia obligada para cientos de obras posteriores ambientadas en un futuro Neo-Noir que definió la forma audiovisual de llevar el género negro a las pantallas y no solo a las de cine, sino también a las del videojuego.

DEL MUNDO LITERARIO EL “NOIR” LOGRÓ COLARSE EN EL CINE.

EL VIDEOJUEGO HA COMENZADO A ABSORBER OTRAS DISCIPLINAS CULTURALES.

El videojuego, como cualquier otra disciplina cultural ha absorbido y está absorbiendo con gran fuerza influencias y herencias de otras disciplinas, especialmente debido a su corta edad dentro del panorama cultural del hombre, dominado por otras ramas con más de un siglo de historia a sus espaldas y un reconocimiento popular del que aún no goza el videojuego. Es por esto mismo que a través de la asimilación de temáticas y formas ajenas a su concepción desea encontrar su hueco en este panorama. Uno de los géneros que más fuerza ha tomado dentro del panorama del videojuego tradicionalmente ha sido la fantasía épica, ya desde los comienzos de la disciplina cientos de títulos vieron como sus temáticas fueron absorbidas por el canon de Tolkien retorcido en el mundo de



LA FANTASÍA Y LA CIENCIA FICCIÓN FUERON GRANDES INFLUENCIAS PARA EL VIDEOJUEGO.

Dragones y Mazmorras. Claro que no solo esta fue la primera influencia temática del videojuego, sino que la ciencia ficción tuvo también su lugar imperante dentro del panorama del videojuego. Aspecto estrechamente ligado al auge que conoció el género durante la década de los años 80. Sin embargo el género que nos ocupa hoy, el negro, no tardaría en verse reconocido dentro del videojuego, iniciando un camino que iría cobrando fuerza con el tiempo.

De nuevo las características más típica del género negro fueron extraídas y aplicadas al videojuego, el antihéroe, la mujer fatal, los ambientes sórdidos y oscuros así como las tramas donde el protagonista de las historias era por norma general detective, policía, juez o criminal. El primer título del que tenemos constancia dentro del género es Deja Vu (íd.; ICOM Simu-

EL ANTIHÉROE, LA MUJER FATAL, LOS AMBIENTES SÓRDIDOS Y OSCUROS APARECIERON YA EN LOS PRIMEROS TIEMPOS DEL VIDEOJUEGO.



lations, Inc, 1985), primera aventura gráfica con interfaz "point & click" (y primera aventura gráfica para Mac), ambientada en los años 40 en Chicago. El protagonista, un boxeador retirado que trabaja como detective privado. Este, una mañana, se despierta en un bar, sin saber cómo llegó allí mientras, en la planta de arriba, un hombre asesinado le espera para comenzar la trama del juego. Como podemos observar contamos con el antihéroe, un boxeador retirado que trabaja como detective privado, un ambiente sórdido, los lavabos de un baño sirven de dormitorio al protagonista mientras un asesinato se desarrolla en la planta de arriba y la trama detectivesca típica del género negro. El esquema del género se ha transportado casi sin alteraciones utilizando, además, las mecánicas de la aventura gráfica tan dadas a primar la historia sobre la mecánica. Este mismo año también nacería la primera adaptación jugable de Blade Runner con el mismo nombre, Blade Runner (íd.; Andy Stodart, Ian Foster, 1985) amparada en el género de los Shoot-em-up, aunque carecería de la popularidad que consiguió la siguiente adaptación, mucho más fiel al universo que retrataba y que veremos más adelante.

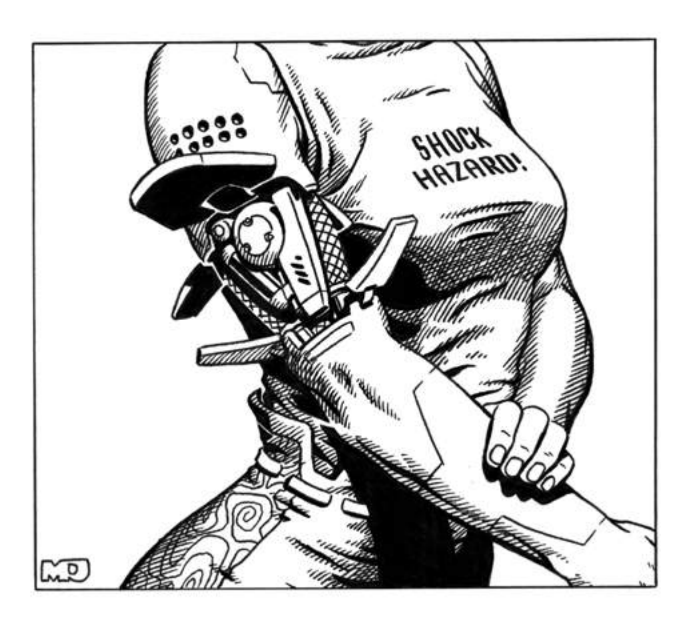
El siguiente título que nos encontramos en la cronología marcada por la inclusión del género negro en los videojuegos es Snatcher (íd.; Konami, 1988), un título de temática cyberpunk (N. del A. temática o concepto idéntico al Neo-Noir ambientado en el universo de la ciencia ficción que trataremos de evitar de ahora en adelante) escrito

por Hideo Kojima y que cuenta con muchas y diferentes versiones hasta alcanzar la desarrollada para Sony Playstation en 1996. Su mecánica está incluida dentro del género de la aventura y especialmente del cómic digital, el cual ha conseguido un fuerte grupo de fans debido a su temática madura e influenciada por grandes obras del género como Akira (íd.; Katsumiro Otomo, 1988), Terminator (The Terminator; James Cameron, 1984) y Blade Runner. Sin embargo no es descabellado observar el dilatado espacio de tiempo entre el nacimiento del título anterior y este, más de tres años, de lo que cabría deducir que el género negro en los videojuegos no contaban con una gran popularidad en la época.

Shadowrun (íd.; Beam Software, 1993) vino a ahondar en este nuevo ambiente del Neo-Noir aplicado a la ciencia ficción, no en vano el título está ambientado en el año 2050, con una propuesta realmente espectacular y basada en un juego de rol anterior además de



"SHADOWRUN" VINO A AHONDAR EN ESTE NUEVO AMBIENTE, EL NEO-NOIR.



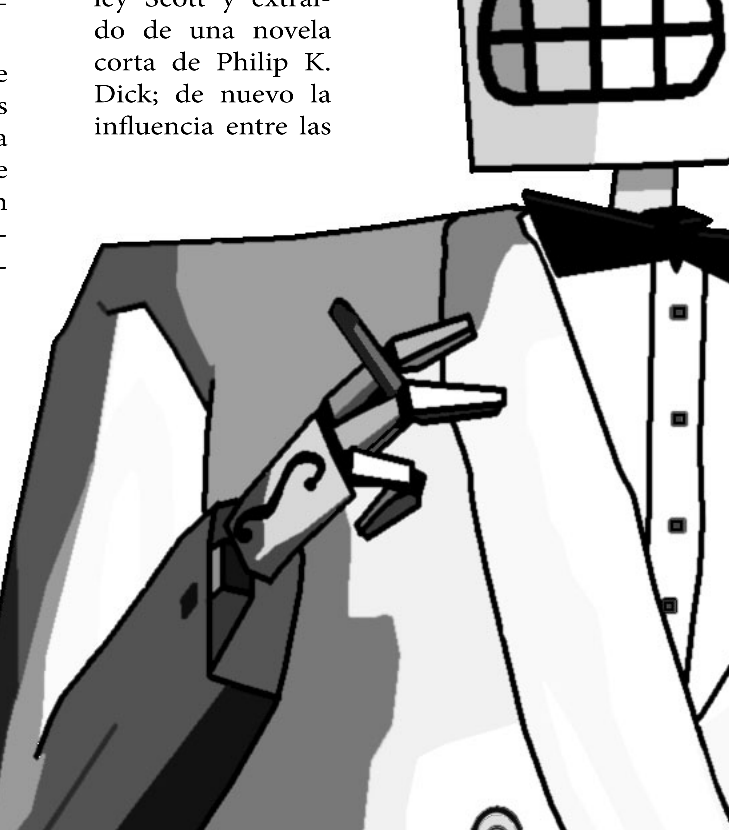
LA AMNESIA, COMO PUNTO DE PARTIDA, HA SIDO UN RECURSO RECURRENTE.

una novela aún más anterior, manifestando la importancia de la influencia entre disciplinas culturales. Dentro de este título el jugador encarnaba a un corredor que tras recibir una paliza quedaba amnésico, su primer objetivo sería recuperar sus recuerdos a través de la partida. Como vemos, una técnica narrativa muy utilizada en el género y que se repetirá en el futuro. Este título recientemente ha contado con una adaptación moderna, Shadowrun Returns (íd.; Harebrained Schemes, 2013) ampliada con dos reciente expansiones que ha trasladado el universo creado en el año 1993 en las pantallas a la modernidad con un resultado excelente y que igualmente bebe de las influencias negras tales como el antihéroe, los ambientes sórdidos y las tramas detectivescas relacionadas con asesinatos y tramas de corrupción. Claro que en esta ocasión escapan del género de

EL "NOIR" EN LOS JUEGOS NUNCA HA GOZADO DE UN ÉXITO MASIVO.

la aventura y lo ambientan en un mundo de rol, sirviendo como modelo para otros juegos posteriores y marcando un hito en el sector, destapando el género negro y ligando a los jugadores a él con la consiguiente ganancia de popularidad.

Tendrían que pasar cinco años para que saliera a la luz la siguiente obra ambientada en el género negro, aspecto que demuestra la escasa incidencia en el público general del videojuego por este ambiente en concreto. Blade Runner (íd.; Westwood Studios, 1997) consiguió cierta popularidad gracias a la inclusión de una cinta muy conocida y reconocida, pero también por las mejores gráficas que aportó al mundo del videojuego y por retratar de una manera muy correcta el universo creado por Riddley Scott y extraído de una novela corta de Philip K. Dick; de nuevo la influencia entre las

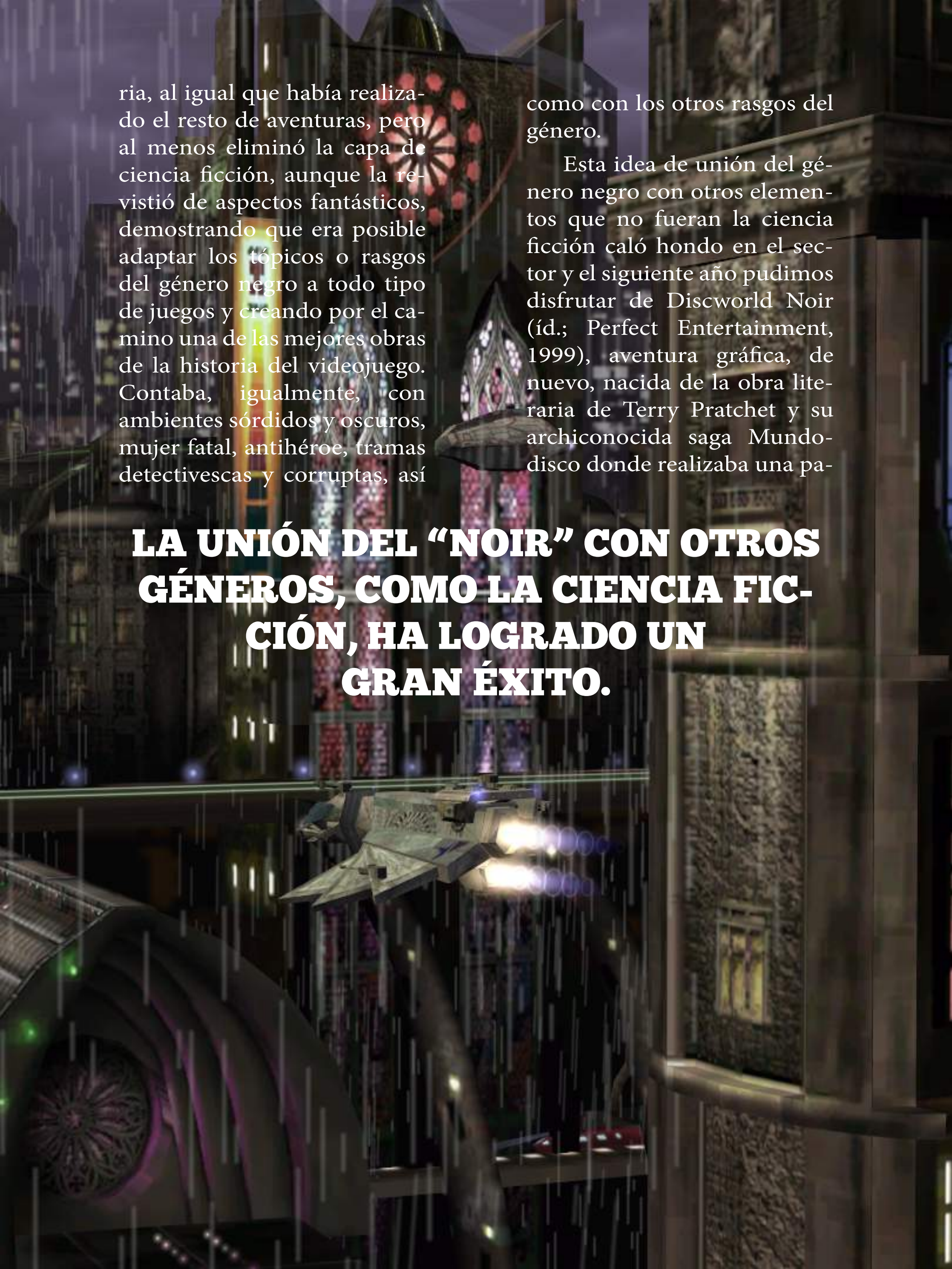


artes queda más que patente. El título presentaba una historia diferente a la generada en la película, pero ambientada en el mismo contexto y replicando el género de la aventura gráfica con interfaz “point & click” donde el jugador encarnaba a Ray McCoy, un “Blade Runner”, que debía dar caza a un grupo de replicantes en la ciudad de Los Ángeles durante el año 2019. Quedaba de manifiesto con este título y los anteriores mencionados, la predilección del género negro asentado en la ciencia ficción, de mayor popularidad que el resto junto a la fantasía épica medieval, la cual tenía también su lugar en Shadowrun, sin embargo este aspecto, la ligazón del género negro con la ciencia ficción iba a cambiar con un título señero.

Grim Fandango (íd.; LucasArts, 1998) acaparaba todos los tópicos del género negro y los retorcía hasta presentar una historia realmente atractiva y original junto a otras influencias como la imaginería de la muerte mexicana de principios del siglo XX, el “art noveau” o la mentalidad propia de la Gran Depresión norteamericana, ambiente muy utilizado en el período clásico del género negro. Sin embargo siguió utilizando la aventura gráfica como género para presentar su histo-

LA SOMBRA DE “BLADE RUNNER” ES MUY ALARGADA EN LOS VIDEOJUEGOS.





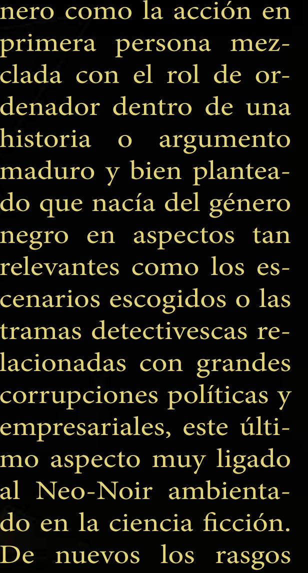
ria, al igual que había realizado el resto de aventuras, pero al menos eliminó la capa de ciencia ficción, aunque la revistió de aspectos fantásticos, demostrando que era posible adaptar los tópicos o rasgos del género negro a todo tipo de juegos y creando por el camino una de las mejores obras de la historia del videojuego. Contaba, igualmente, con ambientes sórdidos y oscuros, mujer fatal, antihéroe, tramas detectivescas y corruptas, así como con los otros rasgos del género.

Esta idea de unión del género negro con otros elementos que no fueran la ciencia ficción caló hondo en el sector y el siguiente año pudimos disfrutar de Discworld Noir (íd.; Perfect Entertainment, 1999), aventura gráfica, de nuevo, nacida de la obra literaria de Terry Pratchet y su archiconocida saga Mundodisco donde realizaba una pa-

LA UNIÓN DEL "NOIR" CON OTROS GÉNEROS, COMO LA CIENCIA FICCIÓN, HA LOGRADO UN GRAN ÉXITO.

rodia de las novelas de género negro incluyendo los elementos típicos de su obra, desde la óptica de la fantasía medieval. Quedó patente la facilidad de incluir los rasgos del género negro en el videojuego dentro de otros contextos que no fueran la ciencia ficción y el denominado steampunk, aspecto que sería potenciado más adelante, aunque quedando más que patente la predilección del género de la aventura gráfica como mejor forma de introducir estas historias en el videojuego debidamente a eso, el peso que conforma la historia dentro de las aventuras gráficas.

Sin embargo la corriente ligada a la ciencia ficción era demasiado importante para quedar atrasada en el ascenso del género a la popularidad dentro del videojuego. Deux Ex (íd.; Ion Storm, 2000) vino a respaldar este hecho gracias a una gran popularidad y especialmente a una gran acogida por la crítica. Introdujo grandes novedades en el género como la acción en primera persona mezclada con el rol de ordenador dentro de una historia o argumento maduro y bien planteado que nacía del género negro en aspectos tan relevantes como los escenarios escogidos o las tramas detectivescas relacionadas con grandes corrupciones políticas y empresariales, este último aspecto muy ligado al Neo-Noir ambientado en la ciencia ficción. De nuevos los rasgos

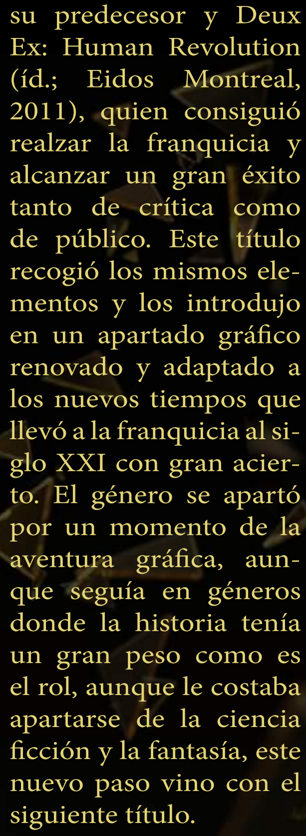




“DEUS EX” RESPALDÓ LA CORRIENTE NEO-”NOIR”.



del género quedan más que patentes, el jugador protagoniza a J.C. Denton, agente policial de la Coalición Antiterrorista de las Naciones Unidas que se envuelto en una trama conspiratoria llevada a cabo por grandes corporaciones. El juego fue un verdadero éxito, aspecto que llevó a sus creadores a la producción de diferentes secuelas Deux Ex: Invisible War (íd.; Ion Storm, 2003) que gozó de una menor aceptación que su predecesor y Deux Ex: Human Revolution (íd.; Eidos Montreal, 2011), quien consiguió realzar la franquicia y alcanzar un gran éxito tanto de crítica como de público. Este título recogió los mismos elementos y los introdujo en un apartado gráfico renovado y adaptado a los nuevos tiempos que llevó a la franquicia al siglo XXI con gran acierto. El género se apartó por un momento de la aventura gráfica, aunque seguía en géneros donde la historia tenía un gran peso como es el rol, aunque le costaba apartarse de la ciencia ficción y la fantasía, este nuevo paso vino con el siguiente título.





Max Payne (íd.; Remedy Enterntainment, 2001) vino a ocupar un hueco, la creación de una obra perteneciente al género negro que bebiera directamente del período clásico y que se alejara de la ciencia ficción y la fantasía. La obra nos proponía encarnar a Max Payne, un agente de la DEA y ex agente de la policía

"MAX PAYNE" RETOMÓ LA CORRIENTE CLÁSICA DEL "NOIR".

de Nueva York quien ve como asesinan a su mujer y su hija, acontecimiento que da inicio a una historia de venganza y degradación atravesando los escenarios más oscuros y sórdidos de la ciudad para cobrar justicia con su propia mano. Max Payne es una historia realmente canónica dentro del género negro que bebe de los grandes clásicos del género, de Hammet y Chandler, y que no es ninguna adaptación de una novela anterior, sino que es una aventura nacida expresamente para el ámbito del videojuego.

Este título fue un gran éxito y demostró que el género negro canónico tenía cabida dentro del videojuego, como lo demostraron las siguientes secuelas del título y la reducción de la horquilla temporal que transcurría entre un título y otro, pasado de años a meses, como estamos observando. Claro que este aspecto también tiene relación con la democratización y universalización que el videojuego sufrió durante la década de los 2000 y que tuvo como consecuencia el increíble aumento del catálogo de una manera exponencial.

Sin embargo en el mundo del videojuego había quedado claro que donde realmente funcionaba el género negro era en los ambientes de la ciencia ficción y la fantasía, especialmente cuando estos se apoyaban en una historia potente y atractiva como podía ser Shadowrun o Blade Runner, nacidos de la literatura. Este aspecto debió pesar sobre los chicos de CD Projekt RED STUDIO, quienes en 2007 crearon The Witcher (íd.; CD

MAX PAYNE DEMOSTRÓ LA FUERZA DEL GÉNERO "NOIR".



CON “THE WITCHER” EL GÉNERO NEGRO SE UNIÓ AL FANTÁSTICO

Project RED STUDIO, 2007). El autor de las novelas de Geralt de Rivia, Andrzej Sapkowski, ha declarado en más de una ocasión que una de las principales influencias para su saga literaria han sido las novelas de Raymond Chandler, uno de los mayores exponentes de la novela negra. Esta influencia puede verse especialmente en el personaje protagonista del juego y las novelas, Geralt de Rivia, quien reúne todas las características de los personajes de Chandler, doble moralidad, frialdad, cinismo, etc., siendo, en definitiva, un anti héroe que comparte sus días con una mujer fatal como es la

“THE WITCHER” BEBE DIRECTAMENTE DE LOS CLÁSICOS DEL “NOIR”.



hechicera, pero que sin embargo acaba haciendo el bien. La influencia es realmente directa e impactante, y el estudio polaco supo llevarla a la perfección tanto en el primer título como en su secuela, The Witcher 2: Assassins of Kings (íd.; CD Projekt RED STUDIO, 2011). Quedando más que patente de nuevo la importancia de la influencia y transmisión de conceptos y temáticas entre las diferentes disciplinas culturales, aunque en este caso la creación del videojuego no contara con el beneplácito del autor de la saga literaria.

No obstante con Max Payne había quedado más que patente la necesidad de incluir el género negro dentro de sus cánones más tradicionales. Este legado fue recogido por The Saboteur (íd.; Pandemic Studios, 2009) y especialmente por el drama interactivo Heavy Rain (íd.; Quantic Dream, 2010), que introdujo nuevamente los aspectos más reconocidos del género y los adaptó a la

actualidad con tópicos tan señalados como el detective, el asesino en serie, la caída en desgracia de los personajes y los ambientes más sórdidos de la ciudad como escenarios jugables tales como cementerios, obras en construcción, callejones, etc.

Al final de la década de los 2000 el mundo del videojuego independiente entró con fuerza en el sector y como no podía ser de otra forma introdujo títulos basados en el género negro como Gemini Rue (íd.; Joshua Nuernberger, Wadjet Eye Games, 2011), título muy similar a Blade Runner y que de nuevo recogía los rasgos más característicos del género negro y los aplicaba a la ciencia ficción volviendo a las raíces del género donde la aventura y la ciencia ficción eran las reinas del género negro en los videojuegos. Por supuesto el mundo independiente no solo ha generado aventuras gráficas relacionadas con el género negro, sino otras puestas más arriesgadas

GERALT DE RIVIA ES UN ARQUETIPO DEL ANTIHÉROE "NOIR".





como Gunpoint (íd.; Suspicious Development, 2013) quien basa su propuesta en las mecánicas tradicionales del puzle y las plataformas para desarrollar un título realmente original y adictivo.

Recogiendo la tradición de Max Payne y Heavy Rain, es decir, la visión más tradicional y canónica del género nos encontramos, quizás, la propuesta más pura dentro del videojuego ambientado en el género negro, L. A. Noire (íd.; Team Bondi, 2011). Ya dentro del título se encuentra el nombre del género, pero va mucho más allá, su propuesta jugable nos muestra una película de género negro en su definición más exacta. Todos los elementos y características se encuentran presentes en mayor o menor medida, desde el detective, los asesinatos, las tramas políticas, detectivescas y judiciales hasta la introducción del crimen organizado, el jazz, etc., pero más importante aún, la época donde se desarrolla,



“L.A. NOIRE” PUEDE SER LA PROPUESTA “NOIR” MÁS CLÁSICA DENTRO DEL VIDEOJUEGO.



LA INCURSIÓN DEL "NOIR" MÁS FRUCTÍFERA EN LOS VIDEOJUEGOS HA ESTADO ASCOCIADA A LA CIENCIA FICCION

los años 40, la época de esplendor del género negro clásico. De nuevo esta propuesta bebe del género de la aventura gráfica, género que tradicionalmente se ha visto como el más apropiado para representar este tipo de historias, pero también de la acción y el "sandbox", aunque de este en menor medida.

Sin embargo no hay que dejar de lado que las incursiones más populares y beneficiosas del género negro en los videojuegos ha sido la que iba ligada a la ciencia ficción y la fantasía con ejemplos tan claros como Shadowrun o Grim Fandango, pero también Deus Ex, por tanto no es descabellado que siguieran naciendo propuestas referentes a esta línea de expansión, naciendo, en el año 2013 uno de sus mejores y mayores exponentes, BioShock Infinite (íd.; Irrational Games, 2013). Este título nos pone en la piel de Booker, un antihéroe de manual de



EL MUNDO "INDIE" ES UN GRAN CALDO DE CULTIVO PARA EL "NOIR".

género negro antiguo agente de la Agencia Nacional de Detectives Pinkerton quien vive un infierno personal, pero que es rescatado para salvar a la joven Elisabeth. De nuevo los tópicos del género negro aparecen en escena para representar una historia canónica de género negro y que se ambienta, al igual que el anterior ejemplo, en la época clásica del género, los años cincuenta.

Por su parte, la línea de expansión del género a la que podríamos denominar realista, tiene en el futuro del videojuego otra de sus mejores apuestas, aunque influida también por la línea fantástica, Murderer: Soul Suspect (íd.; Airtight Games, 2014). Título donde encarnaremos al detective Ronan O´ Connor en Salem, Massachusetts, quien se ve envuelto en una serie de asesinatos en serie donde intervendrán aspectos esotéricos y fantásticos que

irán cobrando especial protagonismo en el juego. Sin embargo el futuro del género no solo se encuentra en los triple AAA, sino que el mundo independiente también tiene un papel que cumplir y este es la reivindicación de la aventura gráfica como máximo exponente para llevar a la pantalla las historias de género negro como lo demuestra, entre otros muchos, el humilde y joven estudio español Kakti Studio con su futura apuesta Five Bad Fellas, así como Face Noir (íd.; Mad Orange, 2014) otra aventura gráfica realista dentro del género que bebe de los grandes literatos como Raymond Chandler para plasmar todos los tópicos.

No son estas las únicas aventuras gráficas independientes que beben del género negro en la actualidad, existen otras muchas como The Slaughter (íd.; Brainchild) actualmente en Kickstarter e influenciada tanto por las aventuras gráficas de principios de los años 90 como

EL MUNDO “INDIE” ESTÁ REIVINDICANDO LA AVENTURA GRÁFICA COMO VEHÍCULO PARA EL NOIR-



de los grandes exponentes del género ubicando la acción en la época victoriana. Last Life (íd.; Sam Farmer), una atractiva y original propuesta ubicada en el plano fantástico, Cypher (íd.; Cabrera Brothers, 2012) y Reperfection (íd.; Tinnitus Games, 2014). En el caso de estas dos últimas y a pesar de buscar ambas la esencia del género, Cypher lo hace desde la aventura conversacional en ciencia ficción, mientras que Reperfection desde la aventura gráfica "point & click" con diseño de novela gráfica de ambiente realista.

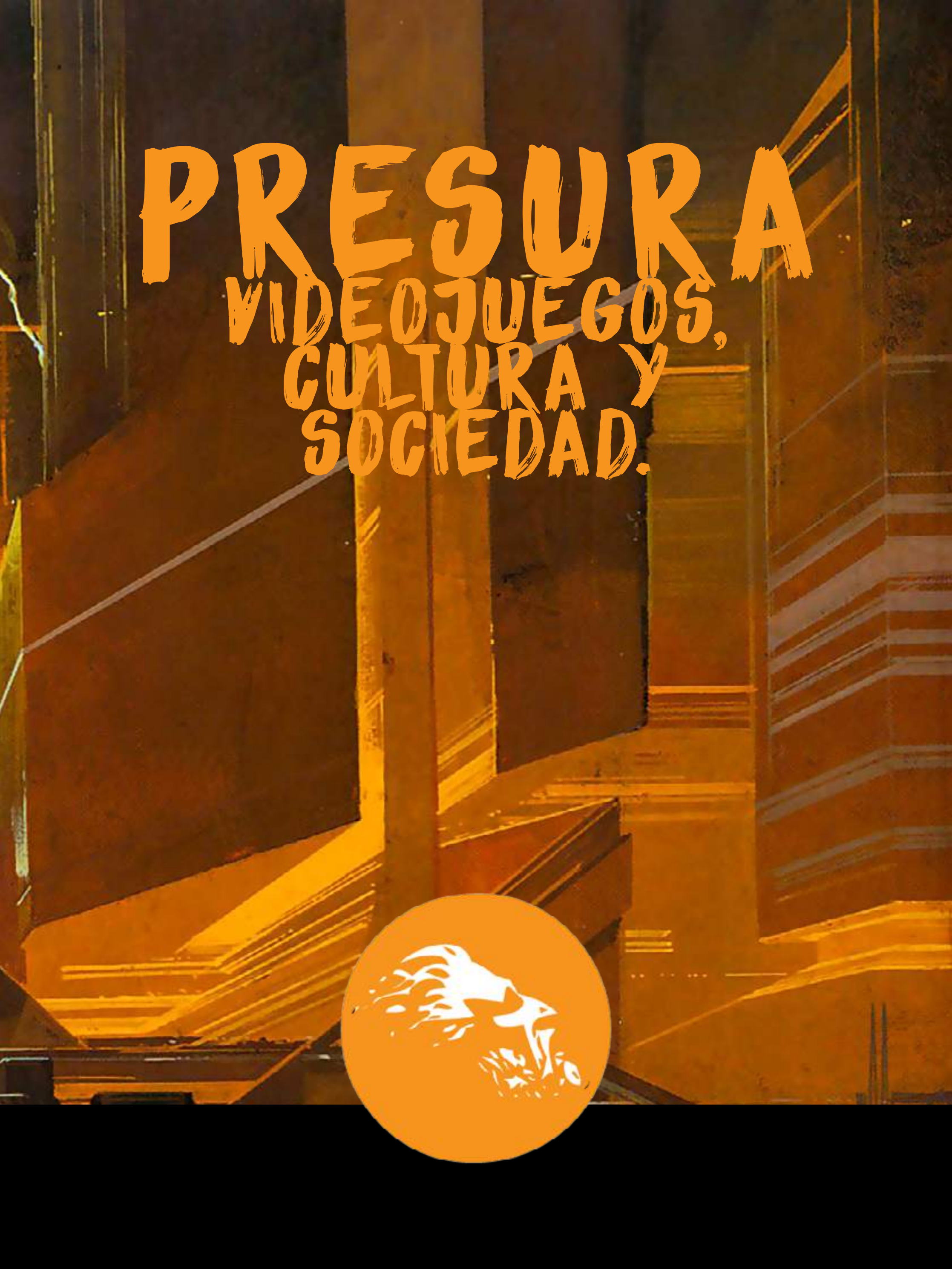
Por todo lo expuesto podríamos afirmar sin temor a equivocarnos que el género negro en los videojuegos vive una época dorada, de expansión y crecimiento que ha costado conseguir, pero que finalmente se ha hecho más que presente gracias a la combinación con otras temáticas, especialmente con la ciencia ficción y la fantasía, temáticas reinas del videojuego. Pero que sin embargo estas dos temáticas han dejado un hueco para las materializaciones realistas del género negro en los videojuegos que ha logrado grandes muestras como las ya mentadas. Reafirmándose la idea de la importancia de la influencia e intercambios culturales entre las distintas

EL GÉNERO "NOIR" VIVE EN LA ACTUALIDAD UNA ÉPOCA DORADA.



disciplinas y cómo estas combinaciones son las culpables del avance del medio del videojuego, quien encuentra en las demás ramas temáticas e inspiraciones para seguir creando propuestas realmente interesantes y atractivas. También es pertinente señalar como tradicionalmente ha sido la aventura gráfica la mejor mecánica para representar las historias de género negro dentro del videojuego y como esta tradición ha sido recuperada por los estudios independientes, quienes han visto en este género un nicho de historias e influencias para hacer crecer a la industria. Sin duda alguna la deuda negra que ha contraído el videojuego con la literatura es más que palpable y evidente.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



LENGUAJE, EXPRESIÓN, LITERATURA Y VIDEOJUEGOS.

De la aparición del lenguaje a la constitución de la obra expresiva, y de esta a su forma definitiva. La búsqueda del ser humano de la dialéctica artística total a lo largo de la Historia. Una narración sobre la evolución de las narraciones.

MIGUEL MORENO.

A grandes rasgos, podríamos considerar el videojuego como el último gran medio de expresión creado por el hombre, debido a su capacidad de aglutinar todos los medios que le han precedido. Este carácter multidisciplinario hace dificultoso poner los límites entre aquello que es un videojuego y aquello que no lo es. La carac-

terística básica con la que todos suelen estar de acuerdo es que el videojuego permite la interacción del sujeto que experimenta la obra. El videojuego necesita de la participación de ese sujeto, comúnmente llamado jugador, para ser lo que es. Es cierto que toda obra necesita de cierto grado de participación de los observadores para que la experiencia estética sea viable: un libro ha de ser leído para ser evocado por el lector, una película ha de ser vista y escuchada atentamente para producir sensaciones en el espectador.... y un videojuego ha de ser jugado. Tienen en común que sin la complicidad del sujeto externo a la obra, esta carece de sentido (artes como la arquitectura son excepciones debido a su carácter estático y atemporal). Entonces, ¿qué tiene de particular el videojuego? Por supuesto, la interacción que permite el videojuego trasciende las formas de interactividad que proponen las artes antecesoras, bien por su enorme potencial o bien porque resulta el medio más flexible y cómodo para lograr esta experiencia en el usuario.

El término interacción se refiere a la influencia recíproca de dos individuos o cosas, en el caso que nos ocupa, el sujeto (el jugador) y la obra (el videojuego), que a su vez supone una extensión del creador y de sus intenciones expresivas. Como decíamos, los medios tradicionales desarrollan una forma de diálogo con el sujeto (lector, espectador...) en el que este crea una serie de expectativas a partir de lo que la obra plantea, las cuales mutarán y se irán definiendo según cómo esta avance de forma lineal y secuencial. En palabras del Profesor Francisco Javier Gómez Tarín de la Universitat de Valencia en su trabajo titulado “El espectador frente a la pantalla: Percepción, identificación y mirada”, esto sucede de la siguiente manera:

“El proceso perceptivo suministra al espectador una serie de elementos que le llevan a poner en marcha un horizonte de expectativas que se verá o no confirmado por la narración posterior. En cualquier caso, reconstruye permanentemente un espacio-tiempo, el del universo diegético, que somete a un proceso de acondicionamiento a lo largo de la visualización del film”.

EL VIDEOJUEGO NECESITA DE LA PARTICIPACIÓN DEL JUGADOR.

En este caso el Profesor Gómez Darín se refiere a los procesos perceptivos que se dan en el espectador de cine, pero es sin duda un proceso aplicable al tema en cuestión. En el videojuego, la potencialidad de este diálogo jugador-obra se multiplica exponencialmente creando un horizonte de expectativas que se renueva continuamente con las acciones del jugador. El medio que propone el videojuego plantea una serie de posibilidades al jugador, de las cuales, aquellas que elijan, cambiarán el medio que a su vez propondrá nuevas formas de interacción con él, de forma recíproca. De esta forma se crea un verdadero diálogo, abierto a infinidad de posibilidades. Sin embargo, a decir verdad, estas supuestas posibilidades infinitas son irreales, pues como toda obra, los límites los pone el trabajo del creador, aunque el jugador sea libre de trastear con ellas. Por otro lado y contradiciendo esta idea,

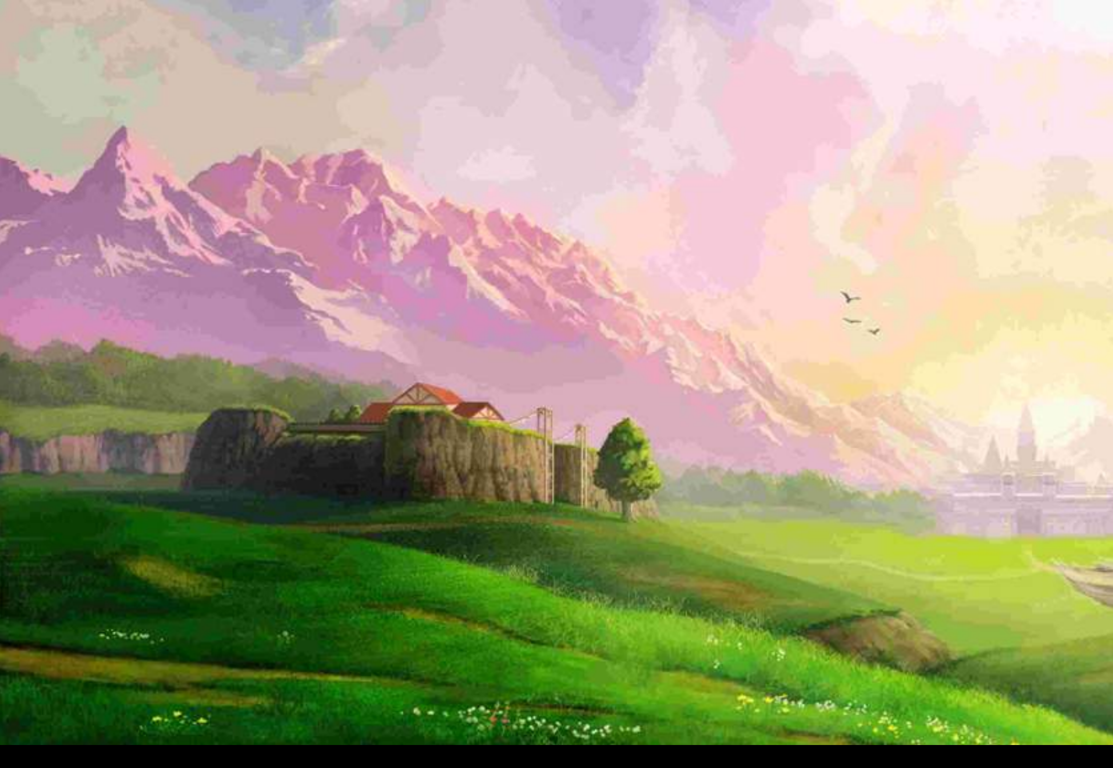
EN EL VIDEOJUEGO LA POTENCIALIDAD DEL DIÁLOGO JUGADOR-OBRA SE MULTIPLICA EXPONENCIALMENTE.



muchas de las posibilidades que plantean los videojuegos, consecuencia del abanico de opciones que plantea el programador, son creación propia del jugador. Es decir, estas posibilidades estaban fuera de la determinación del diseñador de la obra, pero ante el libre albedrío de acciones que se le presentan al jugador, estas nuevas posibilidades emergen y son descubiertas por este, dando lugar a múltiples interpretaciones y situaciones inimaginables a priori en la concepción original de la obra.

La versatilidad que ha alcanzado este medio se ha logrado gracias a la increíble evolución tecnológica lograda en los últimos años, concretamente en el campo de la informática. Apareció así la capacidad de digitalizar y emular en un medio mucho más versátil y abierto a posibilidades los logros anteriores del ser humano en el campo artístico y creativo: arquitectura, escultura, pintura, música, danza, literatura, cine...

LA GRAN VERSATILIDAD DEL MEDIO SE HA ALCANZADO GRACIAS A LA EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA.



EL VIDEOJUEGO NACIÓ DE LA INFORMÁTICA EN EL SIGLO PASADO.

De una u otra forma, como solo el ingenio humano puede lograrlo, todas estas artes pueden traspasarse con mayor o menor éxito al medio digital, con el impagable añadido de la posibilidad de crear interrelaciones entre los distintos elementos que pululan por el ámbito informático, creando "hipertextos" a cada momento más complejos y sorprendentes. Esta estructura abierta llena de oportunidades es hoy una increíble realidad a la que llamamos software, la cual ha cambiado para siempre nuestras vidas, nuestro día a día y nuestra forma de pensar y concebir el mundo que nos rodea. El medio interactivo que nos ocupa, el mal llamado (o quizá no tanto) videojuego, nació en este ámbito de nuevas ideas que florecían de la fértil flor de la informática en el siglo pasado. El videojuego llegó con la suerte que acompaña a las artes nacidas con el difícil propósito de ser útiles. Como su nombre indica, nació como fiel siervo



EL VIDEOJUEGO POSEE UN POTENCIAL AÚN INÉDITO MÁS ALLÁ DEL OCIO.

del entretenimiento, sustitutivo del juguete y adaptación del juego tradicional al ámbito electrónico. Por esta razón su consideración entre el gran público ha sido general y tradicionalmente bastante displicente, relacionando su imagen con un entretenimiento de segunda categoría, dirigido a los niños e incluso dañino para ellos y para el grueso de la sociedad. Afortunadamente, esta percepción ha ido cambiando y evolucionando con los años y cada vez es más normal encontrar fuertes defensores del medio interactivo (el videojuego) como un potentísimo medio de expresión aún por descubrir y explotar, inconsciente todavía de su enorme potencial y de sus inéditas posibilidades, más allá del campo del entretenimiento en el que tan buenos frutos ha dado. Sin duda es hasta ahora el campo en el que más cómodo se encuentra, lo que hace que sea difícil que salga de su zona de confort para explorar nuevos ámbitos.

PARA COMPRENDER EL LENGUAJE DEL CONTEMPORÁNEO MEDIO HEMOS DE VOLVER AL ORIGEN.

Pero no vayamos tan rápido. El diálogo que plantea el medio interactivo supone el culmen de una serie de procesos socioculturales en la evolución de los medios de expresión desarrollados por el hombre a lo largo de su historia. La paulatina mejora de las herramientas tecnológicas, el acceso cada vez más sencillo a estas y el avance en los conocimientos y técnicas para el uso de las herramientas disponibles, han sido los factores determinantes para la configuración del medio interactivo como el clímax (actual) de la suma de este "continuum" cultural. Gigantes subiéndose a los hombros de otros gigantes. Pero nada de esto habría sido posible sin las bases creadas en los albores de la humanidad, esto es, la aparición del lenguaje. Así que, para comprender el lenguaje del contemporáneo medio interactivo y atisbar mejor las metas a las que este puede aspirar hasta que sea superado, remontémonos al principio, al momento incierto en el que nuestros antepasados homínidos pasaron a ser capaces de comunicarse de forma compleja para superar las barreras del tiempo y el



EL AUSTRALOPITHECUS ABRIÓ LA VEDA A NUESTRAS CAPACIDADES COMUNICATIVAS.

espacio, logrando trascender en la Historia.

Indudablemente, nada de esto ocurrió de un día para otro, ni mucho menos, sino que hicieron falta, literalmente, millones de años de procesos biológicos, cognitivos, sociales y culturales para llegar al estado actual. Millones de generaciones, fracasos, éxitos, ensayos y errores, muchísimo ingenio, y sobre todo, mucha, muchísima casualidad (o quizá una increíble causalidad, según se mire) hicieron falta para ello.

Nuestro antepasado el Australopithecus nos proporcionó hace unos cinco millones de años el inestimable regalo de, literalmente, dar el primer paso para la aparición del género Homo al que pertenecemos los humanos actuales. Ellos consiguieron levantar al primate de sus cuatro patas para pasar a caminar de forma bípeda, liberando así nuestras extremidades pentadáctilas y abriendo la veda para un sinfín de posibilidades de interacción con el medio que tendrían importantísimas consecuencias (los videojuegos, entre otras). Sus capacidades comunicativas eran aún muy rudimentarias comparándolas con el lenguaje oral actual, más cercanas a las habilidades naturales



LA APARICIÓN DEL HOMO HABILIS PERMITIÓ LA APARICIÓN DE UN LENGUAJE MÁS COMPLEJO.

que poseen los animales y los primates. Esto empezó a cambiar con el Homo Habilis, hace unos dos millones de años (año arriba, año abajo), especie en la que empezaron a aparecer aquellos rasgos fisiológicos, biológicos y neurológicos que permitieron la aparición de un lenguaje más complejo que combinaba sonidos guturales aún poco articulados con la gesticulación del cuerpo. Estos cambios físicos que permitieron el desarrollo del lenguaje fueron posibles a su vez por una serie de características culturales que propiciaron la necesidad de comunicarse para mantener unido al grupo y transmitir los conocimientos acumulados. Estos grupos tenían unos fuertes y complejos lazos sentimentales que los unían, y tenían la habilidad de fabricar herramientas simples, cuyas técnicas de fabricación debían ser transmitidas de unos a otros y demostraban a su vez una mente cada vez más compleja que se estimulaba con nuevas formas de observar su entorno. Sin duda, el pensamiento complejo es imposible sin el lenguaje, cuyo conocimiento propicia además la complicación de estos pensamientos.

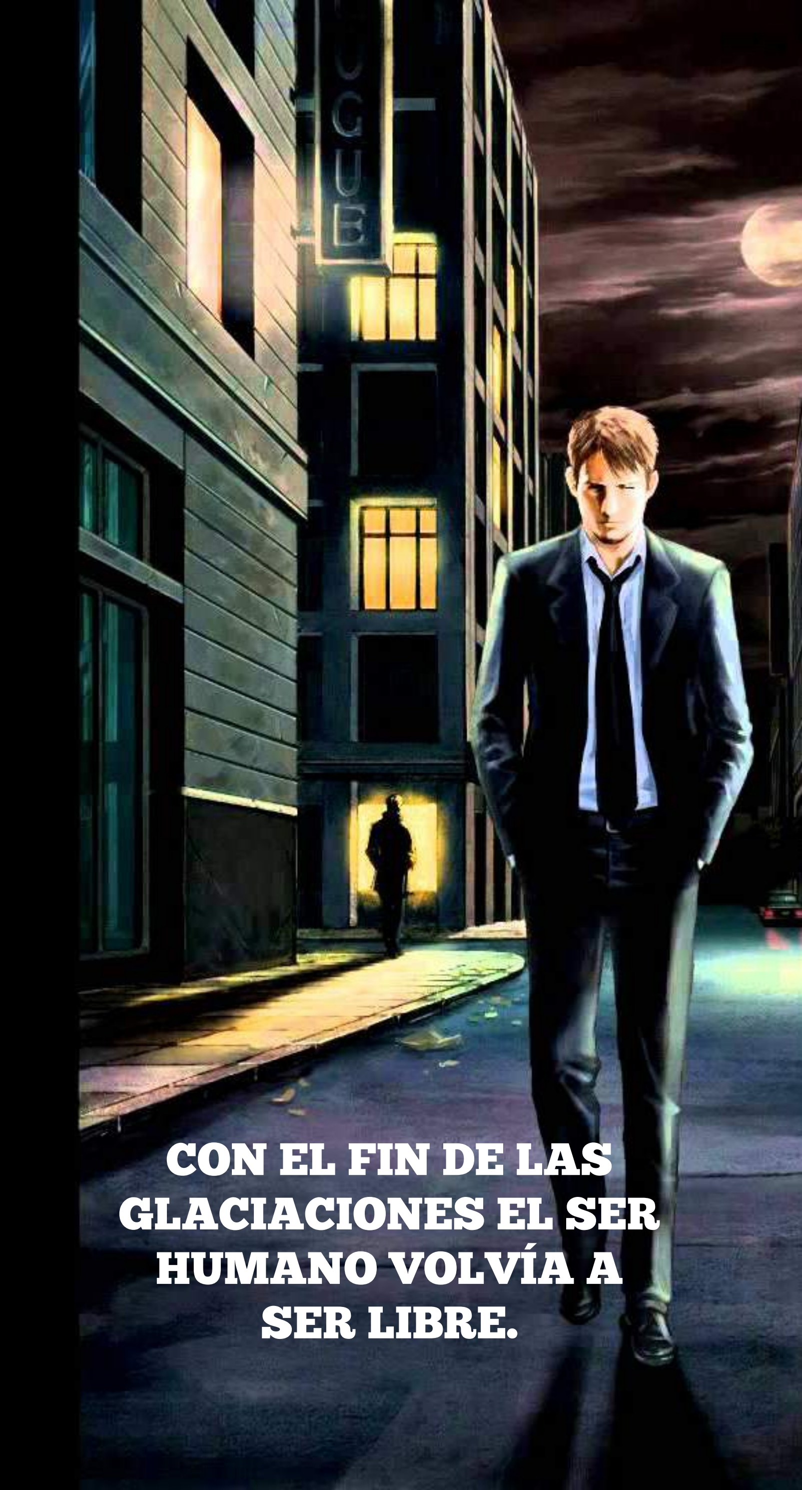
El lenguaje articulado complejo, muy parecido al que usamos actualmente, tardó algo más en llegar hace unos ciento cincuenta mil años, tras muchos milenios de evolución biológica y cultural que hicieron posible este cambio. Esta característica la poseía el Homo Sapiens, nuestra especie, que convivió durante miles de años con la especie de los Neandertales (con una cultura y lenguaje complejos aunque más cercano al Habilis que al Sapiens) que, por causas desconocidas, solo consiguió escapar de la extinción uno de ellos. La cultura de estos homínidos tenía un alto grado de complejidad: enterraban a sus muertos, tenían creencias espirituales y jerarquías muy fuertes dentro del grupo. El Homo Sapiens ha sido finalmente la única especie de primates bípedos que ha logrado trascender, sobreviviendo a la última gran glaciación del planeta y sabiendo adaptarse al hostil medio que les rodeaba gracias a sus amplios conocimientos sobre este. Estos humanos se expandieron por todo el

EL LENGUAJE ARTICULADO TARDÓ EN LLEGAR ALGO MÁS DE CIENTO CINCUENTA MIL AÑOS.



planeta, ocupando los continentes de Europa, Asia, Oceanía y América.

Con el fin de la era glacial, hace unos doce mil años, el ser humano volvía a ser libre para desatar todo su potencial. La observación del medio le llevó a descubrir los procesos de ganadería y agricultura para tener un control más estable sobre el medio, lo que permitió la mejora de la calidad de vida y la ampliación de los poblados. Además, esto permitió que dejasen de dedicar tanto tiempo a la supervivencia en favor de otro tipo de ocupaciones. Unos miles de años después, el control de la metalurgia supuso un nuevo salto cualitativo. La especialización en los trabajos era ya una realidad y la producción de excedentes llevó al comercio entre distintos núcleos



CON EL FIN DE LAS GLACIACIONES EL SER HUMANO VOLVÍA A SER LIBRE.



LA INVENCIÓN DE LA ESCRITURA ES CLAVE PARA EL DESARROLLO HUMANO.

poblacionales, es decir, entre distintas ciudades. Estas ciudades permitían que los grandes grupos humanos se desarrollasen de forma aislada entre sí, por lo cual cada una desarrollaría sus propias características culturales, sus propios lenguajes, sus mitologías y prejuicios hacia lo ajeno y lo propio.

Con civilizaciones tan masivas y complejas se necesitaban nuevas formas de organización para facilitar el control a aquellos que ostentaban el poder. Así surgió una genial solución hace unos cinco mil años: la invención de la escritura, solución que acabarían adoptando, más tarde o más temprano, todas las grandes civilizaciones que poblaban el planeta. La escritura permitía registrar aquella información que durante tantos años tan solo había po-

dido traspasarse de forma oral, obviando técnicas menos precisas aunque más antiguas de grabar información como la pintura u otras formas de representación abstractas o figurativas. Con la creación de fonemas (aunque esta no fue la única técnica usada para la conformación del código escrito) se podían asociar un número finito de símbolos con los sonidos que daban lugar al lenguaje oral, capaz de dar lugar a infinitos significados.

Con el colosal hallazgo de la escritura se dio comienzo a la Historia. La información sobre lo ocurrido en el pasado (más o menos apegada a la realidad) ya podía quedar registrada para ser traspasada de forma mucho más fidedigna y llegar a todos los rincones del espacio y del tiempo. Así, documentos escritos en el pasado llegan hasta nuestros días. Efectivamente, la llegada de la escritura facilitó la organización de las grandes civilizaciones: leyes, datos económicos, registros demográficos, conocimientos científicos... La nueva tecnología de la escritura permitía un avance exponencial en muchos ámbitos, así como lograr una mayor difusión de ciertas ideas o la cohesión social, lo que no estuvo exento de conflictos y tragedias históricas. Sin ir más lejos, las grandes religiones que existen hoy en día y que tantas pasiones han desatado, se configuraron por escrito en aquella época y han trascendido hasta la actualidad. Por otro lado, en el campo artístico y científico la escritura supuso un punto de inflexión permitiendo la conservación de las distintas técnicas existentes y dando pie a la mejora paulatina de estas en cuanto a su desarrollo, difusión y acceso. Esto permitió avances en todos los campos que a su vez propiciaron mejoras en la eficiencia de dicho desarrollo y difusión, como ocurriría en el siglo XV con la aparición de la imprenta y más tarde en el siglo XX con la informática e internet. Pero de nuevo, no vayamos tan rápido.

La literatura se define como

LA LITERATURA SE DEFINE COMO EL ARTE DE LA EXPRESIÓN ESCRITA O HABLADA.

EL VIAJE DEL HÉROE EN LA LITERATURA ES UN REFLEJO DE LA VIDA MISMA.

el arte de la expresión escrita o hablada. De esta forma, podemos decir que sin duda existía literatura, hablada, antes de la aparición de la escritura. Pero no fue hasta entonces cuando pudo aparecer el concepto de obra literaria, completa, pura e inmutable. Desde la existencia del lenguaje, el hombre ha compartido historias y conocimientos de manera oral, con relatos sujetos de esta forma a la variación y mutación inherente a esta vía de comunicación. Así, la escritura permitió por fin traspasar toda esa antigua tradición literaria al ámbito escrito, y de ahí a la posteridad. La literatura escrita ha estado imbuida desde su origen por la subjetividad en los usos de esta, por su valor estético y por los hábitos y costumbres de cada época, lugar y civilización. Los primeros textos literarios consistían en obras teatrales, en líricas, textos en prosa (tratados científicos, documentos históricos, filosóficos o la denominada oratoria) o literatura narrativa. En el caso de la narrativa existen referentes como los cuentos árabes posteriormente recopilados en "Las mil y una noches" o "La Odisea" de Homero, poema perteneciente al género de la épica y que es de los más influyentes en la historia de la narrativa, que además dio lugar a un sinfín de subgéneros. El género de la épica fue uno de los más cultivados en la Grecia clásica y en los pueblos latinos. Se caracteriza por la narración de hechos legendarios vinculados a la realidad y fuertemente relacionados con la mitología, los héroes y los dioses. Muchas de las obras épicas se basaban en la idea del viaje del héroe, cimiento principal de la narratividad hasta la actualidad. El viaje del héroe representa, a grandes rasgos, las transformaciones que sufre el protagonista al emprender una aventura que cambia su manera de ver el mundo y de verse a sí mismo, algo así como un reflejo de lo que significa la vida misma.

La novela, uno de los géneros más extendidos en la literatura moderna, es un género narrativo

derivado de la épica. Su origen es grecolatino, aunque su mayor desarrollo fue posterior, en la Edad Media, ya que en sus comienzos era considerado un género menor, alejado de la "alta literatura". Sus principales diferencias con respecto a la épica es que la novela se dirigía a un público urbano, presentando un lenguaje más accesible escrito en prosa. Aumentan las descripciones y la profundidad de la obra con el mayor peso de tramas secundarias. Además, se hace hincapié en la idea del destino como autor de las peripecias que viven los protagonistas, fruto del azar. Se desvincula así del fuerte designio de los dioses propio de la épica, aunque se mantiene la idea del viaje como medio para hacer avanzar la historia.

Durante la Edad Media las novelas de caballería alcanzaron una gran popularidad, convirtiéndose en el máximo representante de este género, las cuales serían deconstruidas por el español Miguel de Cervantes con su novela "Don Quijote de la Mancha" en el siglo XVII, libro más vendido de la historia después de "La Biblia". Con ella, el manco de Lepanto combinó distintos estilos y subgéneros literarios como la picaresca, la sátira y el romance, construyendo una obra polifónica con un gran número de interpretaciones y lecturas con la que dio pie al desarrollo de la novela moderna.

DURANTE LA EDAD MEDIA LAS NOVELAS DE CABALLERÍA ALCANZARON UNA GRAN POPULARIDAD.



LA ÉPICA, Y LA NOVELA, FUE CONSIDERADO UN GÉNERO MENOR DURANTE LA ÉPOCA CLÁSICA Y MEDIEVAL.

En el siglo XIX la novela ya era el género literario predominante y el orden lineal en su discurso la estructura canónica de este. Para la llegada de la modernidad en el siglo XX, las vanguardias, la experimentación y la intención de romper con toda convención existente de los artistas de entonces produjeron grandes innovaciones en el género que han configurado definitivamente la novela contemporánea. Aparecieron entonces nuevos subgéneros de la novela, se produjo la fragmentación de la linealidad tradicional y se popularizó el uso de nuevos tipos de narradores. Se le dio un mayor peso al mundo interior que presentaba la obra y a la descripción de ideas, pensamientos, emociones y sentimientos, así como de la psicología de los personajes, dándose una mayor preocupación por la verosimilitud interna de la obra.

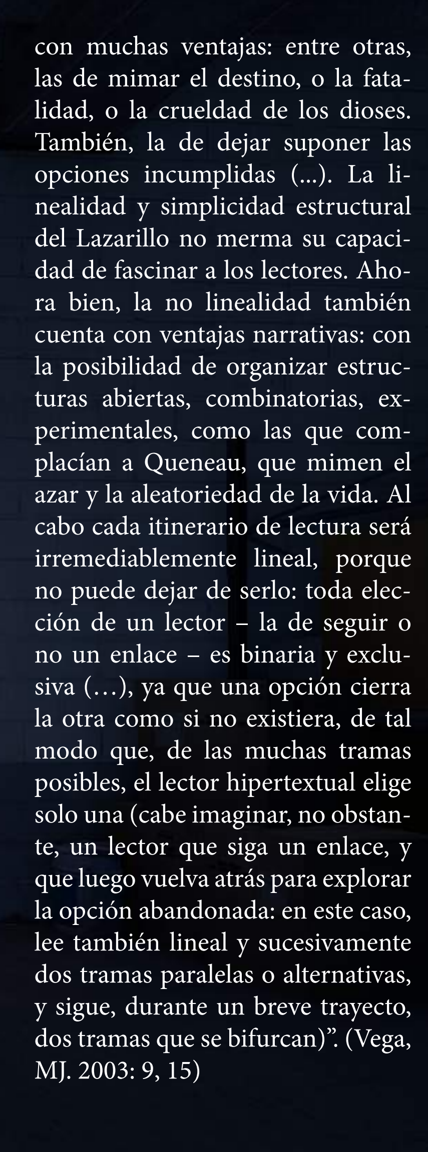
En el siglo pasado, la literatura vanguardista produjo un curioso antecedente de lo que vendría a significar el videojuego, y en otro orden de cosas, la red de información de internet (sin ir más lejos, este propio texto forma parte de esa inmensa red). Este antecedente fue la literatura hipertextual, objeto de vanguardia fruto de la experimentación y del anhelo por romper con los cánones establecidos, con la linealidad y con el tradicional lector pasivo (el "lector hembra", como lo denominaba Julio Cortázar). Esta literatura hipertextual acabaría inspirando en los años ochenta una serie de libros juveniles con el subtítulo de "elige tu propia a ventura", que finalmente influirían en el desarrollo del género del RPG en los videojuegos.



LA LITERATURA HIPERTEXTUAL ES UN ANTECEDENTE DE LOS VIDEOJUEGOS.

“Un hipertexto está formado por texto y enlaces (links) que pueden abrirse o activarse para remitir a otros textos (o a otros tipos de información visual o auditiva), que a su vez, contienen enlaces que remiten a nuevos textos, y así sucesivamente. (…)

Las (presuntas) limitaciones de la linealidad están compensadas con muchas ventajas: entre otras, las de mimar el destino, o la fatalidad, o la crueldad de los dioses. También, la de dejar suponer las opciones incumplidas (...). La linealidad y simplicidad estructural del Lazarillo no merma su capacidad de fascinar a los lectores. Ahora bien, la no linealidad también cuenta con ventajas narrativas: con la posibilidad de organizar estructuras abiertas, combinatorias, experimentales, como las que complacían a Queneau, que mimen el azar y la aleatoriedad de la vida. Al cabo cada itinerario de lectura será irremediablemente lineal, porque no puede dejar de serlo: toda elección de un lector – la de seguir o no un enlace – es binaria y exclusiva (…), ya que una opción cierra la otra como si no existiera, de tal modo que, de las muchas tramas posibles, el lector hipertextual elige solo una (cabe imaginar, no obstante, un lector que siga un enlace, y que luego vuelva atrás para explorar la opción abandonada: en este caso, lee también lineal y sucesivamente dos tramas paralelas o alternativas, y sigue, durante un breve trayecto, dos tramas que se bifurcan)”. (Vega, MJ. 2003: 9, 15)





LA LECTURA ES IRREMEDIABLEMENTE LINEAL.

La modernidad no podría entenderse en su totalidad sin tener en cuenta la aparición del cine, que aparte de dar lugar a una titánica industria cultural y económica, propició el desarrollo de nuevas formas de comunicación en todo el mundo con el paso de los años. Cuando apareció el cine y se empezaron a construir historias pensadas para ese medio (pasada la fase de experimentación inicial), se desarrollaron historias que tenían una influencia directa de la literatura escrita, de forma que los géneros literarios existentes se traspasaron al cine, donde la hibridación y las referencias intertextuales se convirtieron en el pan de cada día. El cine funcionó como una batidora cultural en el que tradiciones populares, folclore, historias y personajes clásicos, géneros literarios y musicales tenían cabida para dar lugar a algo nuevo, fruto de la potente y novedosa industria cinematográfica moderna. Para configurar su propio lenguaje se ideó el montaje, que actúa como sutura entre los distintos planos para crear un orden secuencial de significación que lograse la identificación del público. En cuanto a las reglas de configuración de los encuadres, los personajes, la música, el sonido y la escenografía, estas se dedujeron de las representaciones teatrales, respetando así una ordenación espacial de los elementos que no despistase a los espectadores. Una vez

LA MODERNIDAD NO PODRÍA ENTENDERSE SIN TENER EN CUENTA LA APARICIÓN DEL CINE.





establecidas una serie de normas, el lenguaje cinematográfico empezó a adquirir carácter y estilo propio. El cine podría haber sido sin duda el sueño húmedo de Wagner en su afán por alcanzar la obra de arte total, aunque este concepto, con la llegada de los videojuegos, sería superado una vez más con las novedades que trajo consigo la llegada de la llamada posmodernidad a finales del siglo XX.

En su libro "Bosquejo de una metafísica del videojuego", el ingeniero y filósofo Joaquín Antonio Siabra Fraile reflexiona sobre muchos aspectos del medio interactivo, entre ellos, sobre la evolución de las artes expresivas en la historia del hombre, desde la primitiva choreia triúnica (combinación de baile, música y canto con un fondo de índole espiritual) hasta el videojuego, pasando por artes como la literatura, el teatro o el cine, haciendo patente la influencia recíproca y la retroalimentación existente entre todas estas disciplinas a lo largo de los tiempos.

EL CINE PODRÍA HABER SIDO EL SUEÑO HÚMEDO DE WAGNER.

"(…) estudiamos la mímesis como proceso de constitución de una physis virtual. Nos centramos en las formas miméticas desde las artes expresivas de Grecia hasta las experiencias estéticas posibilitadas por los videojuegos. Primero tratábamos la triúnica choreia como pura expresividad, en la que estaba ausente la distancia del sujeto estético consigo mismo, y cómo se



EL CINE ADOPTÓ EL CONCEPTO DE ARTE TOTAL WAGNERIANA DE LA ÉPOCA.

conseguía (y a la vez se resolvía) esa distancia mediante el arte, relacionándolo con los momentos de theoría y espectador. Después contrastamos los dos tipos de mímesis propuestos por Platón y Aristóteles, y señalamos cómo dependían de sus respectivas teorías metafísicas. A continuación buscábamos en la tragedia griega el comportamiento mimético aristotélico. En Dante la mímesis nos parecía funcionar como alegoría, pero prefigurando el modelo, propio del videojuego. El drama wagneriano culminaba, a nuestro entender, la concepción mimética de la tragedia griega y la superaba por la supremacía del elemento musical (o rítmico-psicagógico). El cine adaptaría entonces el concepto de la obra de arte total wagneriana en la época de la reproductibilidad de la obra de arte, incorporando la libertad del narrador novelístico gracias al principio mimético del montaje. Por último, el videojuego se apropiaba del montaje cinematográfico y establecía un nuevo paradigma



LA OBRA AHORA SERÁ EL MUNDO DONDE DEBE REALIZARSE EL EVENTO ARTÍSTICO.

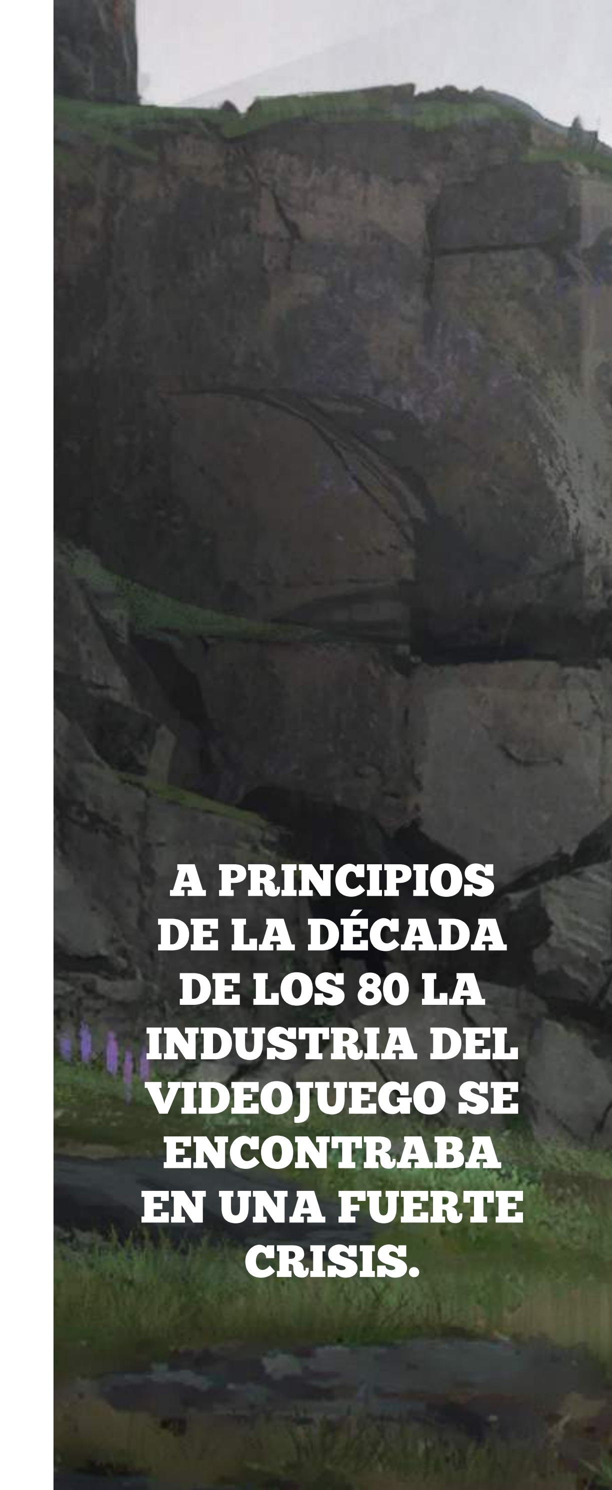
mimético, el del modelo, a la vez que perfeccionaba el mecanismo de identificación sustituyéndolo por el de inmersión".

"Transitábamos así desde la pura participación del sujeto estético - en la acción creadora de la danza – y su contrapartida la alienación del creador respecto de su acción en la obra – y el espectador -, hasta un arte, el virtual, que trataba de conciliar los momentos de participación e identificación con la inmersión de un sujeto estético obligado a actuar dentro de un artefacto con los caracteres de la obra, pero de segundo grado. Es decir: la obra ahora será el mundo donde debe realizarse el evento artístico. De algún modo, la obra de arte virtual, que nosotros ejemplificamos con (pero no reducimos a) el videojuego, hace del sujeto un actor, en el sentido teatral, mediante la construcción del mundo en el que se puede actuar; es decir, es una mímesis teatral de segundo grado que no imita meramente las acciones del ser humano (Aristóteles), sino las le-

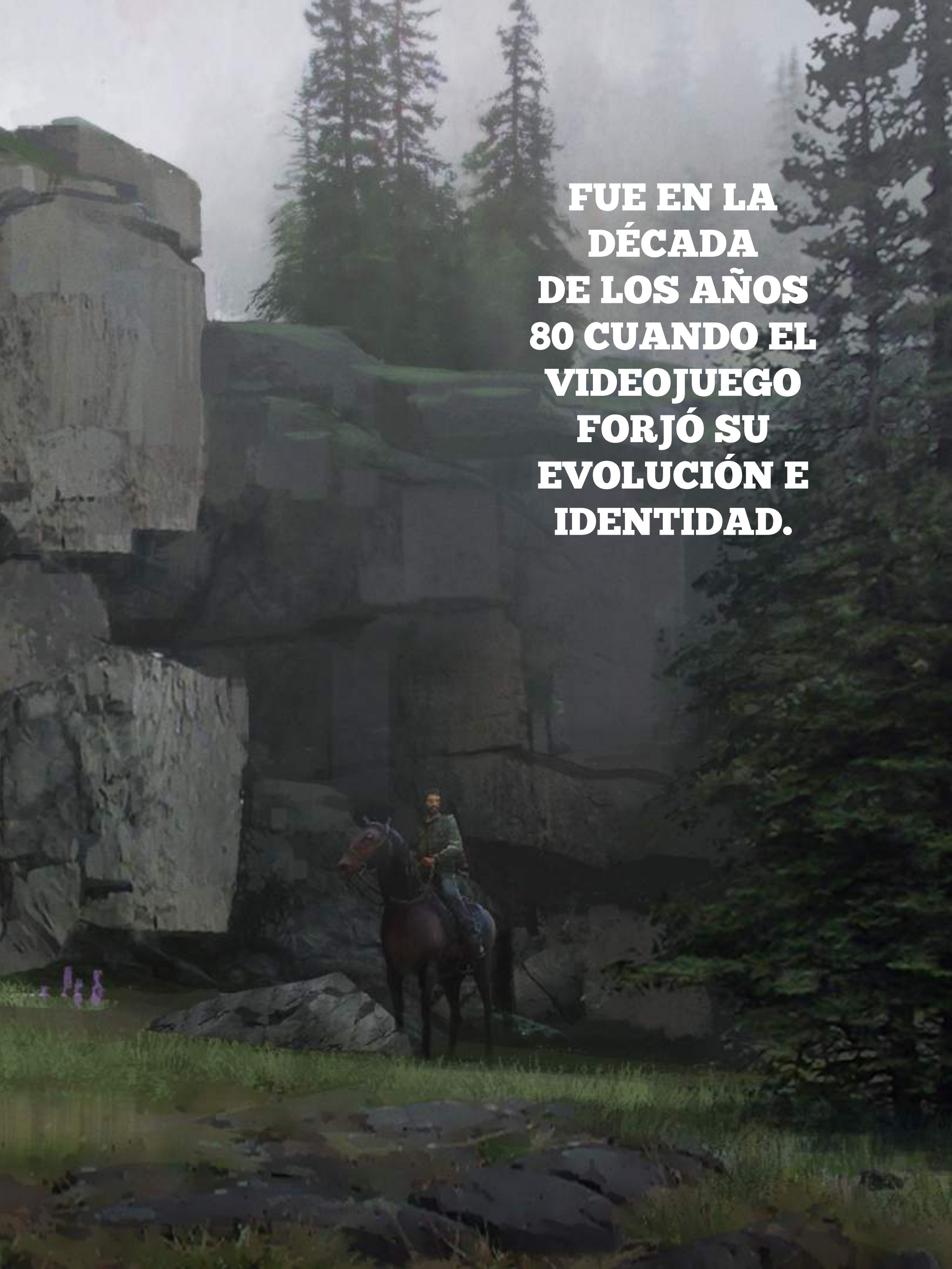
yes del mundo que posibilitan esas acciones". (Siabra, JA. 2012: 91,92)

Con la llegada del videojuego se abrió una nueva ventana para las artes audiovisuales y sus posibilidades. Pero esta perspectiva no ha llegado a alcanzar todavía su plena madurez, e incluso han hecho falta multitud de pasos en pos de la evolución de este medio. Los primeros videojuegos ofrecían paradigmas algo abstractos, con objetivos claros pero que tenían difícil lograr la identificación real del usuario, con personajes poco humanizados y carentes de cualquier dimensionalidad. El Profesor Alfonso Muñoz Corcuera desarrolló una interesante ponencia en la Universidad Complutense de Madrid en la que explicaba los pasos que han dado los videojuegos para lograr una identificación cada vez mayor entre el jugador y el personaje, señalando la crisis de identidad que sufrió el sector en los años ochenta como el detonante de su evolución y adquisición de influencias cinematográficas y literarias:

"A principios de la década de los ochenta la industria del videojuego se encontraba inmersa en una fuerte crisis. Después del auge que habían experimentado en los años anteriores debido a la novedad que suponía, la falta de propuestas en el mercado, que sólo producía clones de los juegos ya existentes, provocó un descenso en las ventas que hacía temer la desaparición de la



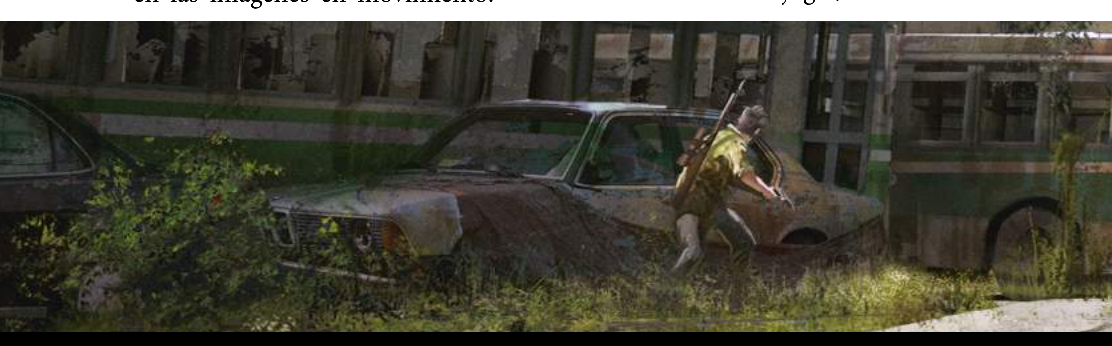
A PRINCIPIOS DE LA DÉCADA DE LOS 80 LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO SE ENCONTRABA EN UNA FUERTE CRISIS.



FUE EN LA DÉCADA DE LOS AÑOS 80 CUANDO EL VIDEOJUEGO FORJÓ SU EVOLUCIÓN E IDENTIDAD.

industria. Las escasas posibilidades que permitía la tecnología del momento, hacía que por mucho que los diseñadores pensasen en crear algo nuevo, el producto final se pareciera irremediablemente a otros videojuegos existentes. Entre Pong (1972), Space Invaders (1978) y PacMan (1979) hay sin duda muchas diferencias, pero si consideramos que estos juegos podrían ser considerados los extremos en el ámbito de la creación de videojuegos durante toda la década de los setenta, no es difícil darse cuenta de lo limitado que era el espacio en el que se movían los diseñadores". (…)

En un intento por recuperar el éxito, las compañías de desarrollo de videojuegos fijaron su atención en otra exitosa industria basada en las imágenes en movimiento: la industria del cine. A pesar de estar ambas basados en imágenes, el cine poseía unas características muy distintas de aquellos primeros videojuegos. De todas esas diferencias, lo que más llamó la atención a los diseñadores de juegos fue la capacidad que tenía el cine de emocionar al espectador, de hacerle identificarse con sus personajes. Ahí parecía radicar su éxito. La idea entonces era sencilla: si un personaje tan simple como PacMan había conseguido calar tan hondo en los jugadores de todo el mundo, si se encontraba la fórmula para introducir personajes tan complejos como los de las películas de cine en los videojuegos, estos podrían conseguir también que el jugador se identificase con ellos, que se emocionase al jugar, relanzando

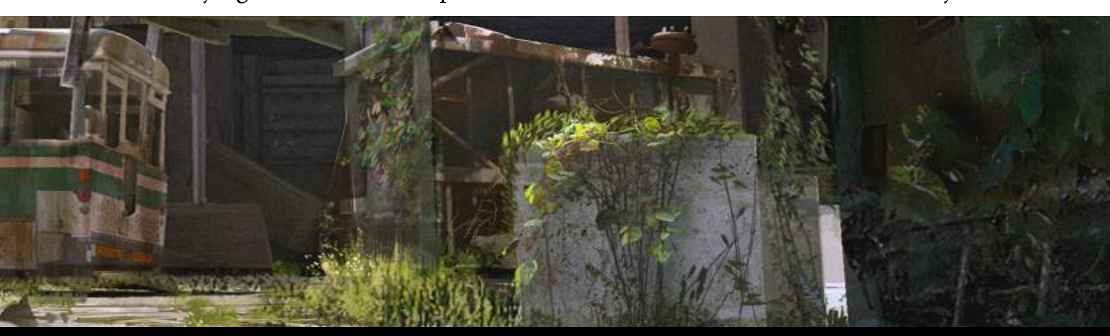


LAS COMPAÑÍAS DE VIDEOJUEGOS FIJARON SU ANTECIÓN EN LA INDUSTRIA DEL CINE.

de nuevo la industria. La fórmula que encontraron fue aumentar la parte narrativa de los juegos, ya presente en algunos de los títulos anteriores, pero de una forma demasiado débil como para permitir a los diseñadores lo que estaban buscando. El resultado sería realizar algo parecido a una película interactiva, en la que el jugador controlaría los movimientos del protagonista.

Durante la ponencia, Alfonso Muñoz desarrolla algunos ejemplos de los avances de la industria del videojuego para encarar esta situación de crisis tratando de lograr una mayor identificación del jugador con el personaje. En primer lugar destaca el papel de "Mario Bros" por su aportación a la evolución del personaje. En dicho juego, Mario debía superar niveles uno tras otro, de forma que la posibilidad de ir pasando de mundo hasta realmente terminar el juego daba un nuevo sentido trascendental a las acciones del jugador. Siguiendo esta línea, "The Legend of Zelda", uno de los primeros representantes del rol, daría un paso más allá con una aventura en la que Link, tras superar los distintos retos de la aventura, aprendía nuevas habilidades que debería aprender a dominar para continuar ascendiendo como héroe y completar su misión. Esto otorgaba al jugador la posibilidad de identificarse con el personaje y su camino del héroe, de forma que a medida que superaba retos se hacía más habilidoso y podía superar retos mayores.

En segundo lugar destaca la evolución de la libertad del ju-



AÑADIR UN HÉROE AL VIDEOJUEGO PERMITÍA LA IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR CON ESTE.

gador en cuanto a su rango de acción y decisión. La aventura gráfica "Maniac Mansion" (1987) supuso un acercamiento de los videojuegos a la literatura hipertextual, con una historia que según las decisiones del jugador podía acabar de distintas formas. Como matiza el autor: "Sin duda Maniac Mansion aún no tenía la capacidad de provocar esa sensación de creación en el videojugador que yo he calificado de análoga a la del escritor, ya que el resultado era más al de los libros de "elige tu aventura", pero el tipo de estrategias de juego que propuso fueron un gran avance en este sentido". La libertad del jugador (y por consecuencia la del personaje) dio un paso de gigante con el precursor de los mundos abiertos, "Grand Theft Auto", cuyas secuelas darían paulatinamente cada vez más posibilidades de acción, hasta llegar al terreno de las decisiones morales.

Por último, Alfonso Muñoz señala cómo el desarrollo de la inteligencia artificial y de los modos multijugador con otros jugadores reales (competitivos, cooperativos o masivos) han permitido dar un paso más allá en cuanto a la existencia de personajes creíbles en los mundos virtuales, dando una dimensión social a la experiencia virtual.

Como vemos, la narratividad no ha existido en los videojuegos desde siempre, y de hecho no existe en todos ellos. Con el paso de los





LA NARRATIVIDAD NO HA EXISTIDO DESDE SIEMPRE EN LOS VIDEOJUEGOS.

años se han ido desarrollando y perfeccionando técnicas, como las cinemáticas, para mejorar la experiencia narrativa en el videojuego y potenciar, por un lado, la identificación de los jugadores con el personaje, y por otro, la inmersión de estos en el mundo y en las situaciones que el juego propone. Volviendo al libro de Joaquín Antonio Siabra, en él el autor explica cómo un jugador, al ponerse a los mandos de un videojuego, sabe qué es lo que tiene que hacer. Para dar respuesta a ello se explica que el videojuego no es más que un sistema de interrelación de objetos con distintas características, y que las acciones que el objeto-personaje protagonista puede realizar son aquellas que definen el género del videojuego, el tipo de mundo y el tipo de modelo que propone este, y por tanto, determina aquello que tenemos que hacer.

Por ejemplo, en "The Last of Us" controlamos a Joel, el cual debe proteger a Ellie y a los aliados con los que se encuentra a lo largo de la aventura, con los que podemos interactuar con diversas acciones de apoyo, tanto para protegerlos como para que nos protejan. Por otro lado, existen enemigos con los que tendremos que acabar a través de las habilidades del protagonista. Estas habilidades son de distintos rangos: la navegación: limitada a caminar, correr y subir ciertos obstáculos; la exploración: abrir cajones y recoger ítems (estos pueden

ser armas, munición para estas, mejoras para el personaje o materiales para la fabricación o mejora de otros ítems); uso de ítems: seleccionar y disparar armas, fabricar nuevos elementos de curación o mejorar ítems. Las formas con las que el jugador-personaje puede interactuar con el resto de elementos del videojuego determina que se trata de una aventura de acción, aunque con un fuerte componente de exploración por la necesidad continua de buscar recursos para la supervivencia propia y la de nuestros compañeros, idea subrayada además por la ambientación y la narrativa. Por último, la incapacidad de saltar del protagonista determina que no se trata de un juego plataformas, y sus movimientos lentos y pesados, que deberemos pensar bien antes de actuar.

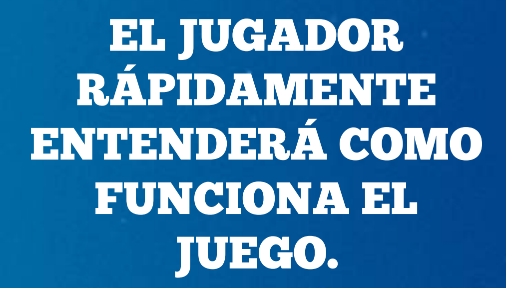
La configuración equilibrada de estos elementos puede lograr una gran implicación por parte del jugador. Para lograr una inmersión eficiente existe una gran variedad de factores, aunque a grandes rasgos, estos se pueden englobar en dos grupos: el llamado "flow" y la denominada "spacial presence". El "flow" (la fluidez) se refiere, básicamente, a la conexión existente entre el avatar y el jugador. Para ello, es necesario que el control esté bien diseñado para que el jugador sea capaz de reaccionar casi instintivamente a los estímulos del videojuego, realizando aquellas acciones que desea realizar en el momento. Es decir, lo ideal sería eliminar la barrera del control y que la conexión avatar-jugador sea total e inmediata. Por otro lado, la "spacial presence", como su nombre indica, se refiere a la presencia espacial del jugador-avatar en el juego. Para lograr la inmersión en este área se recurre a crear una ambientación sólida, con un estilo gráfico más realista o abstracto, dependiendo de las necesidades del videojuego, con los efectos de sonido e incluso con la narración, la música, los objetivos propios del videojuego y con las técnicas de identificación existentes en otros medios como la literatura o el cine (más información en la fuente de "El botón Select"). Precisamente es uno de los puntos que la realidad virtual tan en boga actualmente permite mejorar respecto al videojuego

LA INMERSIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS SE CONSIGUE A TRAVÉS DEL "FLOW" Y LA "SPACIAL PRESENCE".

EL CONTROL Y LA AMBIENTACIÓN SON CLAVES PARA LA INMERSIÓN EN UN VIDEOJUEGO.



tradicional para lograr una mayor inmersión, lo cual sin duda logrará si el flow se cuida a un nivel equiparable al de la “spacial presence”. Para ejemplificar una perfecta asunción de estas ideas, recurramos al videojuego “Journey”. En él, el control del personaje, el “flow”, es tan simple como preciso y reconfortante. Apenas podremos realizar unas pocas acciones, andar, volar, deslizarnos y emitir unos sonidos para interactuar con el medio, pero la conexión que se logra entre el avatar y el jugador está en perfecta consonancia. El jugador rápidamente entenderá cómo funciona el juego y al momento estará deslizándose suavemente por los parajes del juego. En cuanto a la “spacial presence”, esta se logra a través de la increíble recreación del mundo que propone, con colores suaves, con la combinación de formas redondeadas y picudas, y con su preciosa banda sonora. Además, desde el comienzo hay un objetivo claro en el juego, no podemos morir y tampoco existe HUD que estorbe la visión del jugador. Todo ello combinado logra que la narración y su estructura cobre un valor mayor. “Journey” vuelve a contar, esta vez en un videojuego y sin el uso de palabras, la historia mil veces contada en literatura del viaje del héroe, que cada jugador





EL VIDEOJUEGO POSEE TRES DIMENSIONES: EL "PLAYWORLD", LAS MECANICAS Y LA "PLAYFORMANCE".

podrá interpretar y vivir de una forma diferente.

Continuando esta línea de análisis sobre cómo se configura un videojuego para que funcione en su plenitud, el investigador y desarrollador de videojuegos Gonzalo Frasca propone tres dimensiones que explican sus particularidades y que definen el sentido que se deduce de la combinación de estos elementos de los que hablábamos anteriormente (fuente). La primera dimensión del videojuego que propone es el "playworld", que abarca en su totalidad el denominado espacio de juego del que hablábamos anteriormente, es decir, los distintos elementos interactivos que aparecen (personajes, enemigos, elementos interactivos del escenario, ítems, armas...) insertos en el escenario propiamente dicho. La segunda de estas dimensiones son las mecánicas, las normas que relacionan los elementos del espacio de juego y sus interacciones, que a su vez determinan los objetivos y las posibilidades que puede realizar el jugador. Por último, la tercera dimensión es la "playformance", que define la manera por la cual el jugador interacciona con el videojuego, la forma que tiene de establecer conexión con las acciones

DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS SE ESTABLECE UN DIÁLOGO ENTRE EL CREADOR Y EL JUGADOR.



del avatar. Como vimos, el "flow" es esencial para lograr la inmersión del jugador, y el control debe estar pulido para que la experiencia sea correcta. La playformance y el flow están muy relacionados y vienen directamente determinados por la forma de control del jugador sobre el avatar, tradicionalmente realizado a través de un mando o de ratón y teclado, aunque cada vez existen más vías para ello, siendo este el caso de las pantallas táctiles, los periféricos como la guitarra de juegos como "Guitar Hero" o dispositivos de reconocimiento de movimiento como el "Wiimote" de Nintendo, el "Move" de Playstation o "Kinect" de Microsoft.

La conformación de todos estos factores en consonancia y armonía permite la "lectura" del videojuego, de forma que determina aquello que el jugador debe realizar y a su vez le permite elegir cómo realizarlo. Así, esta combinación de elementos (signos) llevan a la formación del significado y el sentido. De esta manera se produce el diálogo del que hablábamos entre el creador y el jugador, que da lugar a una narración a través de la expresión dialéctica mutua y, en última instancia, llega a producir íntimas emociones en el usuario. Podemos apreciar cómo estas características son exclusivas del medio interactivo, y aunque la literatura hipertextual se le acerca, no alcanza ni de lejos el potencial y la versatilidad de este. Juegos como

la aventura gráfica de Telltale Games de "The Wallking Dead" son muy cercanos a la literatura hipertextual, casi una película interactiva al modo de "Dragon´s Lair". Sin embargo, la versatilidad audiovisual que permite este medio logra un grado de implicación y fluidez en la experiencia que no habría sido posible, o al menos del mismo modo, en cualquier otro medio. Ni si quiera géneros como la visual novel, con representantes tan destacables como "Hotel Dusk", podrían realizarse por medio de la literatura. La importancia de lo audiovisual en este título para lograr la ambientación adecuada, la posibilidad de que te echen del hotel al fallar o no elegir las opciones correctas, así como la inclusión de sencillos puzzles, podrían ser posibles de llevar a cabo en la literatura en una hipotética adaptación, pero la implicación del lector sería mucho menor. Aunque se lograse la identificación de este, su inmersión en el mundo propuesto sería difícil de emular con respecto a la experiencia que ofrece en el medio interactivo.

En el exitoso videojuego "The Stanley Parable", el creador William Pugh parece querer trastocar todas las convenciones de la narración tradicional para

EL VIDEOJUEGO PERMITE UNA INMERSIÓN NUNCA ANTES VISTA.



explorar y explotar las que ofrece el medio interactivo. El papel activo y creativo del jugador ante la obra dada y sus supuestas normas inamovibles se vuelve aquí el protagonista, logrando crear un diálogo entre el creador y el jugador imposible de concebir en otro medio. En "The Stanley Parable" existe un narrador que nos dice en todo momento lo que debemos hacer: "ve por la puerta de la izquierda", "no entres en esa habitación"... La gracia está en que el jugador puede decidir hacer lo que le pide el narrador, hacer justo lo contrario o incluso transgredir los límites del juego buscando soluciones alternativas. De esta forma, existe una enorme multitud de finales y desarrollos distintos para la obra según las decisiones que Stanley (el jugador) vaya tomando, a lo que el narrador reaccionará continuamente de formas cada vez más sorprendentes. Sin duda, se trata de una obra inmejorable para explicar las posibilidades de la interactividad y la innovación que supone respecto a la narrativa lineal tradicional.

En la introducción del libro "Análisis narrativo del guion de videojuego", su autor Iván Martín Rodríguez reflexiona sobre qué es aquello que tienen los videojuegos que no tienen el resto de medios, llegando a la conclusión de que el factor determinante que lo caracteriza es la denominada retronarratividad:

"(…) el videojuego es un medio narrativo de comunicación que posee algo nuevo, diferente y sin precedentes en la cultura audiovisual. Tratando de defender esta premisa surgen muchísimas preguntas acerca de qué es lo inédito y qué no lo es cuando se analiza la narrativa de un videojuego. Los primeros pasos han consistido en seguir las huellas dejadas por otros, obteniendo conceptos y teorías interesantes por parte de investigadores que han tenido la misma inquietud por reivindicar el interés cultural del videojuego. El problema radica en que, alcanzada la orilla, las huellas desaparecen y lo que queda es un mar de incógnitas. La interactividad y otros conceptos que se saben característicos del videojuego, aunque se acercan, no acaban de arro-

EL VIDEOJUEGO ES UN MEDIO NARRATIVO DE COMUNICACIÓN QUE POSEE ALGO NUEVO.

jar una idea del todo satisfactoria sobre lo que es el videojuego. Por ejemplo, hay conocidos casos en la literatura que experimentan y juegan con la acción del lector, llevándolo de una página a otra por caminos alternativos del mismo libro. El videojuego, en cambio, establece una interactividad distinta, ya que para interactuar es necesario un "diálogo" y en muchos videojuegos este diálogo es prácticamente nulo. Siguiendo esta línea se llega a la teoría que impulsa y motiva este libro: la comunicación entablada entre el jugador y el diseñador del videojuego no es la que se da entre un emisor y un receptor cualquiera, puesto que el receptor, en este caso, tiene la posibilidad de cambiar el mensaje. A este proceso que invierte la dirección del mensaje, permitiendo al receptor (jugador) crear él mismo su propio argumento a partir de lo diseñado, se lo ha denominado retronarratividad.

Cuando a un niño o a una niña le regalan un juguete, primero lo mira, lo manipula y prueba sus accesorios y botones si los tuviera. El muñeco posee una forma, un nombre, una serie de características (…)

EL VIDEOJUEGO ESTABLECE UNA INTERACTIVIDAD DISTINTA.



No obstante, los niños no estiman la necesidad de seguir un patrón narrativo, porque en el acto de jugar ellos son libres. En sus fantasías dan rienda suelta a su imaginación y disfrutan mezclando al juguete con otros "compañeros" juguetes, independientemente de que se pueda establecer o no una conexión lógica entre ellos. En la infinitud de posibilidades inventan historias, les cambian la ropa, el nombre, el entorno y se adueñan totalmente del juego y sus normas.

Con este ejemplo se puede entender el fenómeno de la retronarratividad, el cual muestra la posibilidad de que lo narrado y lo disfrutado desde el punto de vista del espectador pueda darse de forma simultánea. El niño no utiliza sus juguetes como marionetas para entretener a otro, sino para entretenerse a sí mismo. Ahora bien, esta paradoja del niño rompe el principio de la narrativa convencional, por el cual lo novelado es interesante en cuanto que sorprende o sume al receptor en la incertidumbre. El niño, en cambio, tiene la capacidad de entretenerse y emocionarse con el argumento que nace de sí mismo y disfruta de lo que acontece aun cuando es él quien provoca tanto las causas como las consecuencias". (Martín, I. 2014: 7,8)

Para concluir este pequeño viaje desde los orígenes del lenguaje y de las primeras formas de comuni-



EL NIÑO UTILIZA LAS MARIONETAS PARA ENTRETENERSE A SÍ MISMO.



ción compleja hasta las formas pioneras actuales de expresión artística y narrativa del medio interactivo, pongamos las cosas en perspectiva. Como hemos podido observar, la configuración de los estándares narrativos actuales forma parte del largo y antiguo proceso de evolución del lenguaje humano, desde la aparición del habla a la invención de la escritura que permitió la posteridad a las obras escritas. De la literatura a la representación teatral, del teatro al cine, y del cine al videojuego. El apoyo y las referencias intertextuales entre los distintos medios culturales han dado lugar a un continuum cultural formado por una enorme cadena de eslabones inseparables entre sí, conectados por el paso de los años e impulsados por la inquietud siempre existente en el ser humano.

El videojuego se plantea como un medio aún por madurar, pero que es sin duda el más versátil y abierto a posibilidades de los existentes, con un potencial aún por descubrir y explotar. El lenguaje narrativo en este medio ni tan si quiera ha empezado a rascarse en sus apenas cincuenta años de vida. Se podría decir que no ha hecho más que empezar a andar. Con un medio tan extendido y a la vez tan sometido a críticas por el gran público, desconocedor de sus numerosas virtudes más allá del campo del entretenimiento, es lógico que el videojuego empiece a despertar la curiosidad de

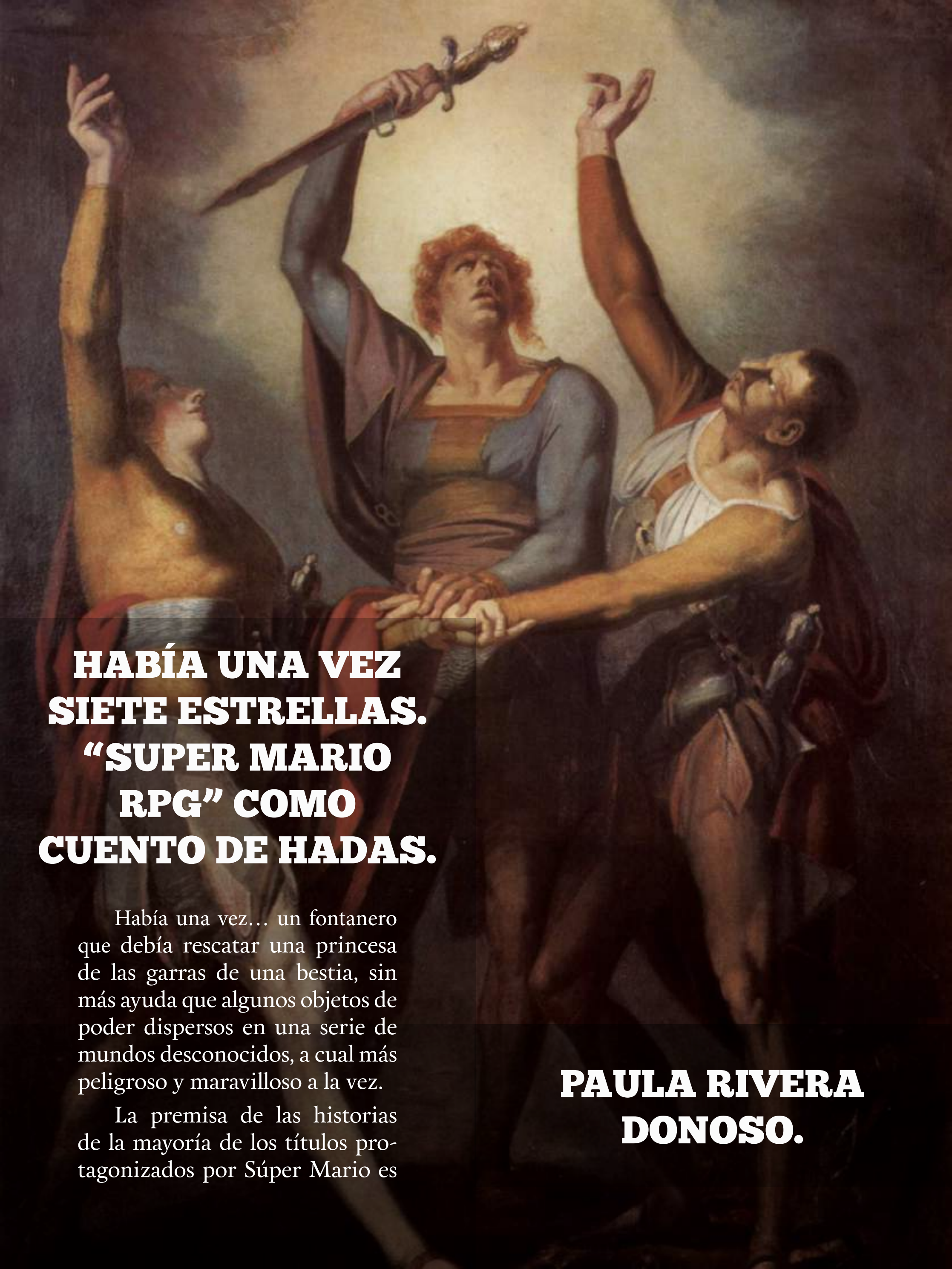
DE LA LITERATURA AL TEATRO, DEL TEATRO AL CINE Y DEL CINE AL VIDEOJUEGO.

numerosos investigadores , teóricos, y por qué no, aficionados. Sin duda es necesaria la reflexión en profundidad de la comunidad involucrada para comprender el videojuego, un medio que guarda una fuerte relación con el concepto de juego, tan importante en el aprendizaje humano, pero cuya definición no puede reducirse tan solo a ello. Pero, por tercera y última vez, no vayamos tan rápido. Han sido necesarios millones de generaciones para desarrollar el lenguaje oral que aún usamos hoy en día, precursor de la literatura y de innumerables hallazgos del ser humano. El videojuego acaba de eclosionar, así que, esperemos y reguemos la planta si queremos que florezca, cultivémosla si queremos llegar a que, algún día, forme parte del frondoso jardín del que ya forman artes tan antiguas y gloriosas como la literatura.



MIGUEL MORENO.


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



HABÍA UNA VEZ SIETE ESTRELLAS. "SUPER MARIO RPG" COMO CUENTO DE HADAS.

PAULA RIVERA DONOSO.

Había una vez… un fontanero que debía rescatar una princesa de las garras de una bestia, sin más ayuda que algunos objetos de poder dispersos en una serie de mundos desconocidos, a cual más peligroso y maravilloso a la vez.

La premisa de las historias de la mayoría de los títulos protagonizados por Súper Mario es

bastante sencilla y esquemática en términos narrativos, lo que ha llevado a muchas personas a considerarla como una simplista y cuestionable reiteración de tópicos. Entre ellos, uno de los más citados es el de damisela en apuros, encarnada en la indefensa princesa Peach cada vez que es raptada por Bowser, a la espera de la llegada de Mario tras sus aventuras y del supuestamente romántico reencuentro final.

Pero entre toda la serie de juegos que reiteran este esquema narrativo destaca "Super Mario RPG" (1996), creación conjunta entre Nintendo y Squaresoft. Recordado como uno de los mejores títulos de SNES, aúna un soberbio apartado técnico, correspondiente a la última fase de la consola, con el carisma habitual del universo de Súper Mario y la enriquecedora mecánica propia del RPG, en la que Squaresoft era experta. La inclusión de una historia un tanto más elaborada que el resto de los juegos del fontanero supuso una propuesta tan original como interesante. Ésta, sin embargo, rara vez se ha valorado más allá del aspecto cómico e inocente, acaso por la mayor seriedad de otros RPGs de la época, considerados más complejos en sus temáticas y en su propio desarrollo narrativo.

Por lo anterior, se hace necesario preguntarse si es posible analizar la historia de "Super Mario RPG" desde una arista que permita revelar en ella una complejidad distintiva. Este texto se propone, precisamente, leer "Super Mario RPG" como cuento de hadas, identificando en él diversos tipos de personajes, temas y funciones propio de este tipo de narraciones.

Para empezar, es necesario caracterizar el cuento de hadas como género. Para ello convendría comenzar volviendo sobre la premisa enunciada en el inicio, compuesta por la triada de héroe, princesa y bestia, ya que será uno de los primeros indicios que nos anticiparán los peculiares rasgos de "Super Mario RPG".

Y es que esta tópica triada parece corresponderse con arquetipos recurrentes en el cuento de hadas. Según Carl Jung, los arquetipos represen-

Héroe, princesa y bestia son símbolos que apelan a distintas partes de una misma persona, sin importar su identidad de género.



Los cuentos de hadas no tratan necesariamente sobre hadas (fairies), sino sobre el País de las Hadas (Faërie o Fantasía).

tan "un contenido inconsciente, que al concientizarse y ser percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual en que surge". Muchos de estos contenidos adoptan expresiones masculinas o femeninas sin que necesariamente tengan que ser exclusivas de hombres o mujeres. De hecho, el mismo Jung acuñó los conceptos de "ánimus" y "anima" para referirse, respectivamente, a la presencia de lo eterno masculino en el inconsciente colectivo de una mujer y de lo eterno femenino en el de un hombre. Así, leídos de esta forma, los cuentos de hadas basados en el rescate de la princesa por parte de un héroe no reflejarían la presunta debilidad de las mujeres ni la tendencia de los hombres de verlas como objetos para enaltecer su propio ego.

Este valor simbólico equivalente llevaría al lector a indagar en la búsqueda de integración



personal (manifestada en la unión entre héroe y princesa) y a la reconciliación con sus sombras sicológicas (manifestada en el enfrentamiento o encuentro con la bestia).

Sin embargo, no todos los cuentos de hadas presentan necesariamente un héroe, una princesa y una bestia. Estas narraciones pueden contar gran cantidad de historias con variados tipos de personajes, aun cuando muchas presenten similitudes tan evidentes que nos muevan a pensar que quizá estamos leyendo o escuchando un mismo relato con pequeños matices.

Esto se debe a que los cuentos de hadas se originaron en la tradición folclórica de transmisión oral de diversas comunidades, lo que naturalmente favorecía la inclusión o supresión de elementos narrativos. Cuando vemos el nombre de los hermanos Grimm en algún libro, por



La evasión que brinda el cuento de hadas implica un viaje de regreso a la realidad.

ejemplo, no se nos está indicando su autoría, sino su labor de compilación. Lo que hicieron los alemanes fue viajar a lo largo de su país recopilando historias anónimas de su gente, las que posteriormente fundieron por escrito.

¿Y qué pasa con Hans Christian Andersen, Oscar Wilde o Carlo Collodi, entre otros autores asociados al cuento de hadas? Todos ellos crearon obras originales, inspiradas en mayor o menor grado en la tradición folclórica, pero escribiéndolas y firmándolas con sus nombres. Según señala el académico Jack Zipes, este tipo de obras constituye un género literario conocido como "Kunstmärchen", cuento de hadas literario o artístico, que implica el aburguesamiento del cuento de hadas folclórico al plasmar las inquietudes personales y socioculturales de sus autores. ("Breaking the Magic Spell" 129). Sin embargo, esto último no tiene por qué ser entendido de manera negativa, pues permitió extender el desarrollo de nuevos enfoques en cuanto a tipos de historias y personajes e incluso fomentar la libertad individual del creador, a la vez que cuestionar la alienación capitalista.

La gran complejidad que subyace tanto al cuento de hadas folclórico como al artístico ha originado muchas confusiones en el imaginario popular. Una de las más usuales es pensar que el destinatario original exclusivo son los niños y que su propósito es adoctrinarlos bajo modelos eurocéntricos, escapistas y sexistas. Probablemente esta visión surja a propósito de la proliferación de ediciones infantiles ilustradas, que adaptaron y censuraron numerosos episodios de gran potencia simbólica por considerarlos polémicos o inadecuados para este tipo de público.

Los cuentos de hadas sufrieron así un proceso de domesticación que los apartó de sus motivaciones originales, entre ellas, crear sentido de comunidad, promover la formación estética e

La eucatástrofe es el rechazo de la derrota definitiva (la desesperación y la muerte), un gozo que nos mueve a las lágrimas.

La historia de Super Mario RPG está más cercana al cuento de hadas literario que al folclórico.

ideológica en niños y adultos y entregar esperanza en tiempos en que la realidad parece refocilarse en la desesperación (“When Dreams Came True 1”). En cierto sentido, los cuentos de hadas, desde el encantamiento de su narración, permitirían despertar o revivir un particular estado de ser infantil —que no pueril— en medio de la adultez, reavivando la importancia de las aventuras, la magia, la imaginación y las historias para el bienestar espiritual del ser humano.



Otra confusión recurrente tiene relación con el propio concepto “cuento de hadas” (“fairy tale”), que resulta bastante ambiguo. Si pensamos en algunas historias que se identifican bajo este género, advertiremos que, en realidad, no siempre aparecen en ellas las hadas propiamente tales. Esto se debe a problemas de traducción y de definición de la palabra en conflicto, que J.R.R Tolkien abordó críticamente en su ensayo “On Fairy-Stories” (1947).

Para Tolkien, por tanto, la mera inclusión de criaturas sobrenaturales o animales parlantes es insuficiente para denominar a un relato que los incluya como cuento de hadas. Esto debido a que, en numerosos casos, este tipo de personajes no se diferenciaría mucho de la conducta e idiosincrasia propias de los seres humanos, transformándose en alegorías básicas (327-328). Similares aprensiones dedica

Smithy representa un mal superior, que el héroe (Mario) debe enfrentar con la ayuda de la princesa (Peach) y la bestia (Bowser).

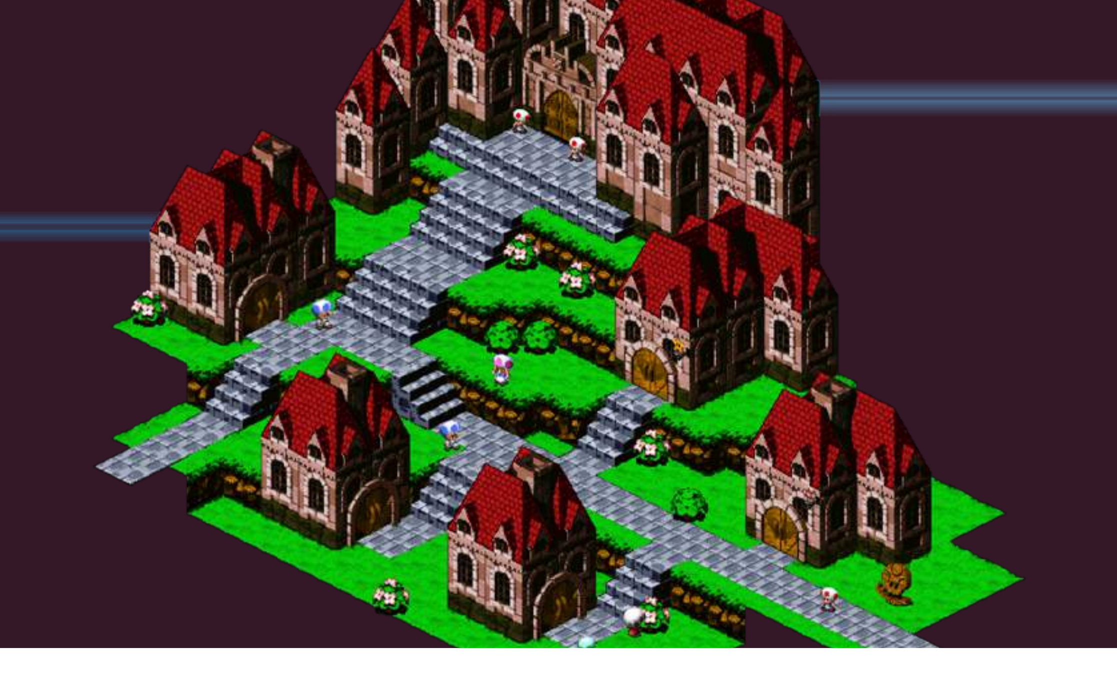
a los relatos oníricos, pues estos desestimarían el prodigio de estos cuentos al adscribirlo a una ilusión que sólo cobraría sustancia en el reino de los sueños (325-326).

Lo anterior lleva al autor inglés a identifica una serie de valores y funciones propias de los cuentos de hadas. Entre ellos surge, naturalmente, la importancia de la fantasía como cualidad esencial de la imaginación.

Podríamos decir que todas las maravillas de los cuentos de hadas son reales en el mundo de sus respectivas historias, a la vez que son verdaderas para nosotros los lectores, en la medida en que su complejo simbolismo y su intenso poder fabulador resuenen con nuestras propias experiencias de vida.

A este valor esencial de la fantasía, Tolkien le suma una triada que



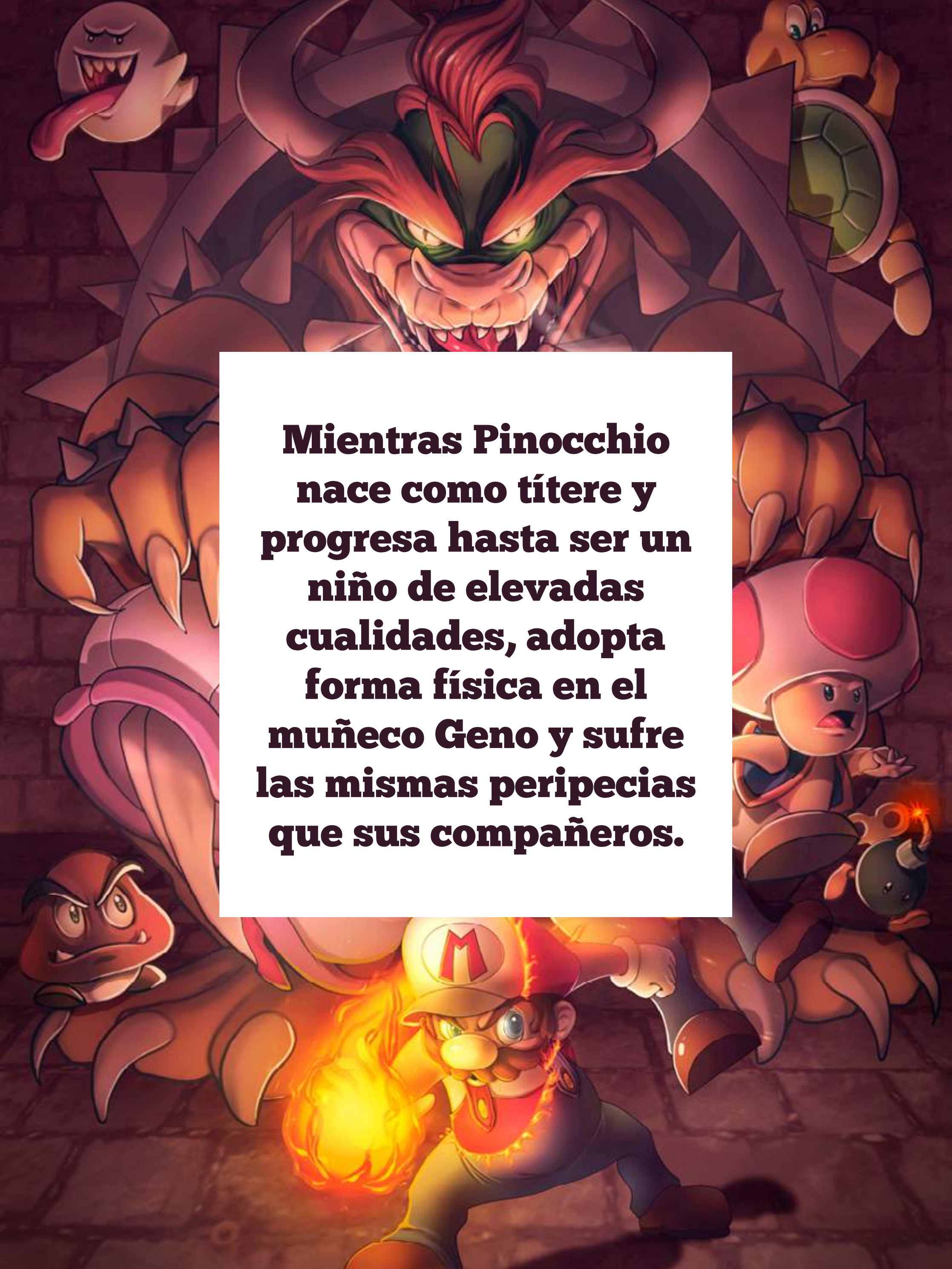


Mallow, la rana adoptiva, debe recuperar su trono e identidad usurpados por la bruja (Valentina) y su propio changeling (Dodo).

rebate el anacrónico prejuicio de escapismo de este género, compuesta por los componentes de evasión, renovación y consuelo. A grandes rasgos, podríamos señalar que este tipo de historias nos permiten desprendernos por un tiempo incierto de nuestra percepción de la realidad, brindándonos la oportunidad de entrar en contacto con un núcleo atávico con el que rara vez ya nos reencontramos.

Zipes complementa esta acepción señalando que el acto de leer o escuchar un cuento de hadas nos genera una experiencia de distanciamiento de aquello que concebimos como familiar, provocándonos una sensación que puede ser tan aterradora como reconfortante ("Fairy Tales" 173).

Esta necesaria ida temporal de nuestra realidad nos permite renovarla a nuestro regreso a ella, recuperando lo que Tolkien llamó la visión prístina. ¿O es que acaso quien leyó —y vivió, desde la lectura— el vuelo en



Mientras Pinocchio nace como títere y progresa hasta ser un niño de elevadas cualidades, adopta forma física en el muñeco Geno y sufre las mismas peripecias que sus compañeros.



El equivalente de la ida a Faërie en "Super Mario RPG" correspondería al viaje en un mundo extendido y enriquecido, que por fin nos importará salvar.

un dragón no llegaría a mirar con otros ojos el cielo? Esta "satisfacción imaginativa de viejos anhelos" (384), a su vez, permite adoptar una postura crítica ante la barbarie que paradójicamente ha traído consigo el progreso ("Fairy Tales" 171), normalizando procesos que parecen ser intrínsecamente inhumanos, como la automatización, la producción en serie y el constante distanciamiento de la naturaleza y de las maravillas de la imaginación.

Este sentido de renovación, por tanto, se yergue como un consuelo propio de los cuentos de hadas, pero no es el más importante. Tolkien identifica como tal el final feliz, expresado en lo que él llamó eucatástrofe.

Podría pensarse, a partir de este brevísimo repaso teórico,

Lo que pone en curso el principal conflicto del juego es la llegada de Smithy

que es una locura asociar un título de Super Mario a tan complejos aspectos. Sin embargo, "Super Mario RPG" desarrolla muchos de ellos. Que sea un juego que presente también una naturaleza cómica y desenfadada no tiene por qué convertirlo en una historia cuyo disfrute sea restringido sólo al público infantil. Como hemos descrito, este es un prejuicio muy vinculado al cuento de hadas, que evidentemente puede tener muchos pasajes irrisorios o alegres, sin que por ello sacrifique otro tipo de seriedad o complejidad.

Para empezar, como el cuento de hadas folclórico, "Super Mario RPG" presenta la triada recurrente de personajes arquetípicos (héroe, princesa, bestia) y un inicio que remite a la misma historia de rapto, ordalía y rescate de los otros juegos de la serie, sólo que de manera condensada. Pero la misma premisa de que el título comience ya con Mario dirigiéndose al castillo de Bowser, omitiendo el resto de peripecias a lo largo de diversos escenarios, da cuenta de que esta aventura será atípica y que, de hecho, el rescate de la princesa y la derrota de la bestia no son sino un punto de partida para un desafío superior



Mario no debe probarse como héroe en esta aventura.

Lo que pone en curso el principal conflicto del juego es la llegada de Smithy, quien altera el desarrollo tradicional del rescate al plantear un problema mayor: la destrucción del "Star Road" en siete piezas, lo que impide que los deseos puedan hacerse realidad. El pequeño conflicto de la princesa raptada, que sólo atañía al Reino Hongo y que al menos presentaba un rival familiar, ha sido reemplazado por una amenaza desconocida, que afecta todo el mundo de Mario y sus habitantes por igual, incluyendo al propio Bowser.

Esta inesperada alianza no sólo subvierte el esquema tradicional de esta triada, sino que también enriquece a los personajes. Para empezar, Mario no debe probarse como héroe en esta aventura como se sugiere en otros títulos; por el contrario, al inicio de la historia se da a entender que la princesa ya



Se reconoce que Mario ya posee cierto legado como héroe.

ha sido raptada anteriormente y que éste no es más que un nuevo desafío. Es decir, se reconoce que Mario ya posee cierto legado como héroe, lo que se comprueba cuando el personaje viaja a lo largo de diversos pueblos en los que su nombre y sus acciones pasadas son tan conocidos como valorados.

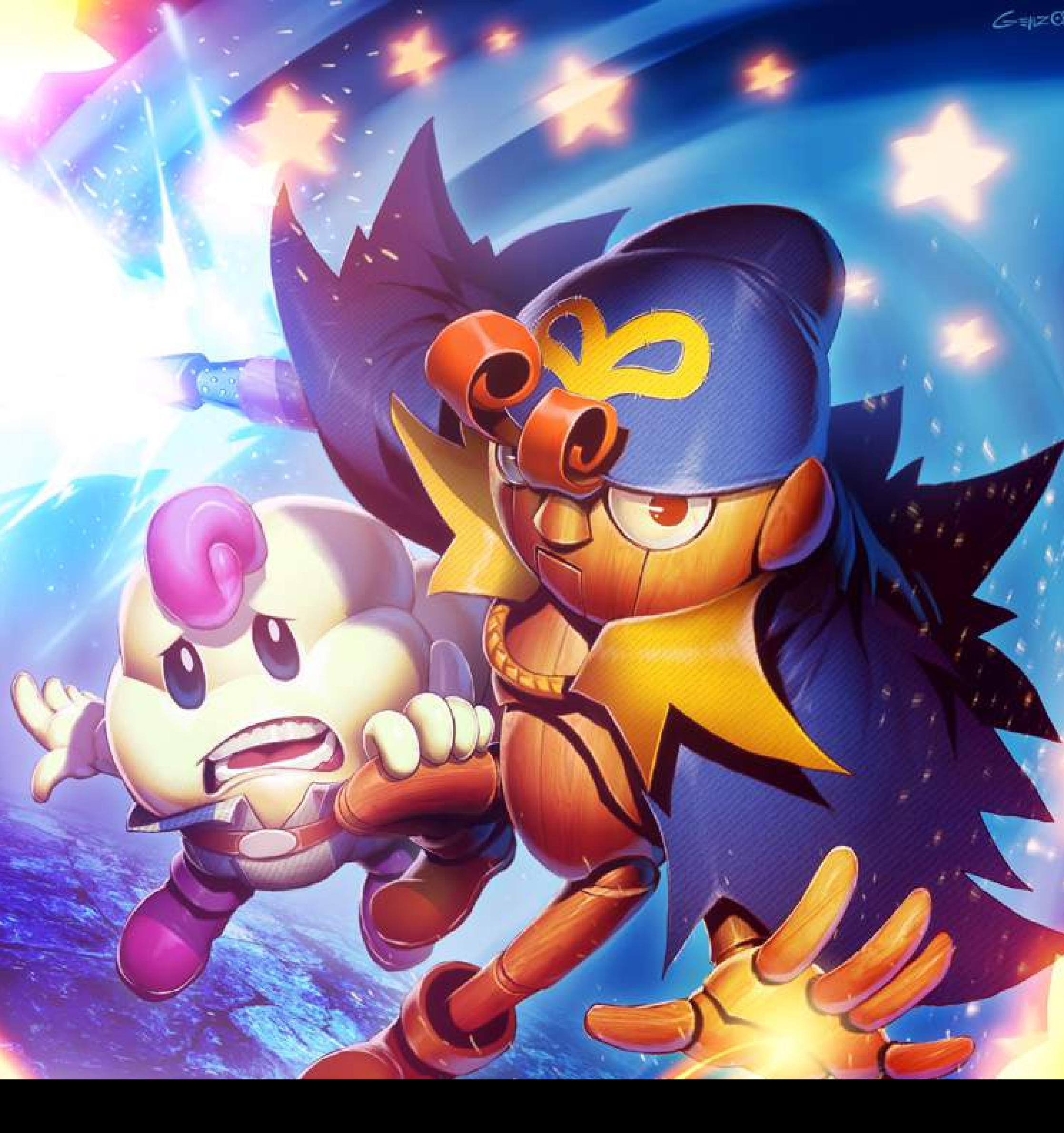
En el caso de Bowser, éste se ve desplazado de su tradicional rol antagónico al ser expulsado de su castillo, comprendiendo que debe aliarse a Mario no sólo para recuperarlo, sino también para restaurar el orden en el que él es su principal némesis. La experiencia, desarrollada de manera cómica, permite al jugador conocer rasgos antes inexistentes en el personaje, como su lealtad incondicional a sus tropas o sus constantes tensiones ante su nuevo rol como compañero de quienes, en circunstancias convencionales, podrían haber sido sus enemigos.

En el resto de los protagonistas, exclusivos de “Super Mario RPG”, es posible detectar trazas asociables a personajes y situaciones característi-cas de cuentos de hadas particulares

Por último, Peach abandona su condición de princesa desvalida tan pronto es rescatada. A diferencia de algunos cuentos de hadas, en los que la princesa culmina su historia en el matrimonio, en Peach es precisamente esta pretendida unión forzada con Booster aquello que da inicio a su inclusión al grupo protagonista. Con su retorno al Reino Hongo, pareciera cerrarse el arco argumental de su rescate, pues los personajes la escoltan con la intención de devolverla a la seguridad de su hogar y luego retomar la aventura. Sin embargo, Peach se las arregla para escaparse del castillo: tras enterarse de lo que está pasando con Smithy, decide que no puede quedarse tranquila en su cuarto cuando hay tanto en juego, e insiste en que Mario la acepte en el grupo. En este episodio, Peach reinterpreta su condición de princesa de tal modo que reemplaza la indefensión por la autonomía, optando por participar del restablecimiento de la esperanza en la gente de su reino como una heroína más.

En el resto de los protagonistas, exclusivos de “Super Mario RPG”, es posible detectar trazas asociables a personajes y situaciones características de cuentos de hadas particulares, reelaborados en función de la historia del juego.

Mallow es el príncipe perdido, cuya verdadera identidad sólo podrá descubrir acompañando a Mario en su aventura. En este personaje parecen confluir el cuento del príncipe rana y la tradición de los changelings (niños raptados y reemplazados por criaturas feéricas) de una manera original, propia de un sello autoral: el personaje ha sido transformado en rana, sí, pero no por un hechizo, sino por la adopción que ha hecho de él Frogfucius. Es una transformación simbólica, que causa en Mallow problemas de identidad hasta que logra asumir que su origen es distinto al de los renacuajos y que, por tanto, su destino también lo es.



En Geno, la referencia inmediata es la de un cuento de hadas literario muy conocido: “Pinocchio”

En Geno, la referencia inmediata es la de un cuento de hadas literario muy conocido: “Pinocchio”. En ambos personajes se preserva su naturaleza de juguetes de madera, dotados de vida por un hecho maravilloso. Sin embargo, la obra de Collodi nos muestra una historia de crecimiento e inserción social, en la que el descarriado y amoral títere logra hacerse responsable de sus actos y acceder así a la gracia de la humanidad. Geno, en cambio, es un personaje ajeno a estos defectos, como correspondería a un emisario celestial con una labor tan delicada como la de restaurar el Star Road. En cierto sentido, él es el grillo parlante de los protagonistas, pues es quien les explica el conflicto central del juego y los guía a ayudarle en su cometido.

En cierto sentido, Geno es el grillo parlante de los protagonistas, al ser quien les explica el conflicto central.

Analizados ya estos personajes, cabría entonces volver sobre la historia y mundo de “Super Mario RPG”. Uno de los aspectos más interesantes de este título como cuento de hadas es que sus funciones tendrían un valor doble: por un lado, para los protagonistas; por otro, para el propio jugador.

Así, tanto en ellos como en nosotros, la evasión se basará principalmente en la posibilidad de conocer algo más que parajes inhóspitos, desafiantes y desconocidos, ampliando la comprensión del mundo de Mario. En este juego hay pueblos y asentamientos donde moran variopintos habitantes, no sólo pertenecientes a la raza del Reino Hongo. A muchos de ellos los conoceremos por sus nombres propios y sus actitudes, un rasgo de individualidad atípico en la serie. Desde la

Como cuento de hadas, el juego tiene funciones de valor doble, para los protagonistas y para el propio jugador.

En todos los pueblos, Mario se presenta como un héroe cercano a la comunidad.

pequeña Gaz, dueña del muñeco de Geno, hasta el honorable Jonathan Jones, pasando por el díscolo ladrón Coco, "Super Mario RPG" está lleno de personajes tremendamente carismáticos, que dotan de particular identidad este universo.

En todos los pueblos, además, Mario se presenta como un héroe cercano a la comunidad, factor que se vuelve especialmente relevante cuando el foco de la aventura cambia: los sueños que no podrán hacerse realidad debido a la destrucción del Star Road son los de cada uno de los pueblerinos con los que los protagonistas (y, por extensión, el jugador) han conversado. Esta cualidad favorece la empatía y el afecto hacia ellos.

En esa línea, interesante es también la crítica a la manufacturación en serie y la automatización. Si recordamos, Bowser era un adversario temible, que comandaba una hueste de esbirros (koopas o goombas) con escasa autonomía, pero todos muy vivos y conscientemente leales a su señor. Y Bowser, a pesar de su autoridad sobre ellos, sabía corresponder su entrega. Smithy, en cambio, se limita a producir en masa enemigos artificiales, sin ningún afecto particular por ellos. Como descubrimos al llegar al último destino de los protagonistas, la criatura se esconde en una fábrica que elabora uno tras otro no sólo enemigos genéricos, sino incluso aquellos jefes que actuaban como lugartenientes y que parecían tener algo más de identidad.

Otra diferencia relevante recae en las acciones de estos esbirros sobre la gente. Si los de Bowser se conformaban con actividades básicas para dificultar el avance de Mario, los de Smithy pretenden deliberadamente hacer daño. Desde la inmovilidad traumática de los habitantes del Reino Hongo y Rose Town por las flechas hasta una tortura apenas disimulada en Seaside Town por Yaridovich, es evidente que las huestes de Smithy no tienen interés por el universo al que han llegado y sólo pretenden arrasar con él, lastimando cuerpo y espíritu de sus habitantes.



Existe, dentro del juego, una crítica a la manufacturación en serie y la automatización.



La despedida de Geno es definitiva, pues no volverá a aparecer en ningún juego más.

¿Y qué decir del consuelo definitivo, expresado en la eucatástrofe del desenlace? Al momento de llegar al enfrentamiento decisivo con Smithy, cada pequeño conflicto ha sido ya resuelto, con su correspondiente sensación de bienestar: al fin se ha ubicado a la princesa Peach, Mallow ha recuperado su identidad, Dina y Mite han sido rescatados de la mina y Raz y Raini han logrado casarse, entre otros eventos. Muchos de estos episodios han venido aparejados a la obtención de un fragmento de estrella, siendo el séptimo y último posesión de Smithy.

Sin embargo, la derrota de la criatura trae consigo dos consecuencias adicionales a la reparación del Star Road: la partida de Geno y el fin de la aventura, ambas experiencias asumidas y anheladas desde el principio de la historia, pero extrañamente dolorosas en este punto. Si se considera además que Geno nunca más volvió a aparecer en título alguno, podríamos entender esta despedida como definitiva. Es innegable la presencia de una peculiar tristeza contenida en el muñeco inerte que los protagonistas acarrean al mirador del castillo de Bowser, cuando éste por fin se ve libre de la invasión de Smithy.

El final de “Super Mario RPG” es un final feliz para todos, incluso para aquellos personajes secundarios con escasa relevancia en la narración.



Pero, a pesar de lo anterior, los personajes se ven contentos: gracias a esta entrega y a sus propios esfuerzos, todos los habitantes de su mundo podrán volver a ver sus sueños hechos realidad.

La secuencia del desenlace, que dedica una estrella a cada uno de los sucesos que esta restauración permitió, resulta tan graciosa como sorprendentemente emotiva. A ello parece contribuir una tendencia habitual de ciertos RPGs de SNES, en donde era usual la presencia de un recuento mudo de lo que hacían los personajes una vez que se derrotaba la amenaza de turno, con pequeños guiños que hacían recordar al jugador todas sus aventuras y desventuras en su compañía y el tiempo que ha pasado disfrutando esa historia. No menor es la labor de la compositora Yoko Shimomura, que pareciera dotar tanto al tema de desenlace como al de créditos de sentimientos tan variados como la nostalgia, la dicha y la esperanza, los mismos que potencia el cuento de hadas.

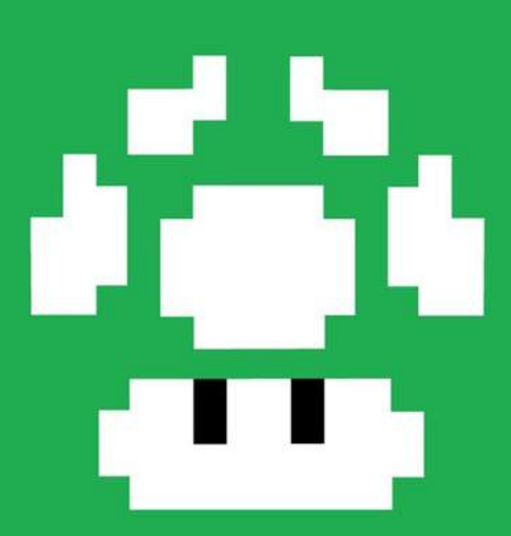
Este cúmulo de sensaciones cierra de estupenda manera este título, refrescando la memoria del jugador y a la vez brindándole la oportunidad de reinterpretar algún aspecto propio de su realidad.

Si bien siempre resulta problemático intentar interpretar un videojuego desde un medio que no le corresponde, es posible plantear que la historia de "Super Mario RPG" se desarrolla como una narración factible de leer como un cuento de hadas en la línea del "Kunstmärchen" debido a la gran cantidad de aspectos que comparte con el género. Sin duda, su particular narrativa se enriquece al considerarla desde las funciones y elementos ya analizados, sin que por ello deba restringirse exclusivamente a esta lectura. Esta propuesta de estudio, por tanto, sólo ha pretendido arrojar nuevas luces sobre un título clásico, usualmente valorado desde otras aristas.

Desde luego, es posible que quienes jugamos este juego por primera vez siendo niños no hayamos logrado hacer una lectura demasiado profunda: no la necesitábamos; nos bastaba con la maravilla y la diversión de la experiencia. Sin embargo, también es posible que, ya de adultos, absurdamente obsesionados con la seriedad, la oscuridad y la contingencia sociopolítica, tanto en videojuegos como en otros medios, nos hayamos encontrado con que Super Mario RPG sigue siendo relevante y significativo pese a su engañosa simpleza. Quizá incluso, al son de las melodías finales de Shimomura, nos arranque una lágrima que nada tenga que ver con los engaños de la nostalgia.

¿Por qué? Tal vez la verdadera respuesta, más allá de todas estas líneas, se encuentre en esa estrella perdida en el cielo, a la que aún contemplamos secretamente con el entusiasmo de un niño que le pide un deseo sabiendo que al fin, gracias a unos viejos amigos, podrá hacerse realidad. ¿Cuál deseo? Pues aquel que casi todos hemos albergado alguna vez en nuestro corazón: ser felices para siempre.

PAULA RIVERA DONOSO.







"THE BEGINNERS GUIDE"

UN RETRATO DE UN ARTISTA ADOLESCENTE.

Jugué a "The Beginner's Guide" por puro aburrimiento. No es una circunstancia omisible: primero, porque es fundamentalmente el aburrimiento lo que busca atacar todo juego (en el sentido más amplio de la palabra); segundo, porque a "The Beginner's Guide" se le ha reprochado, y no

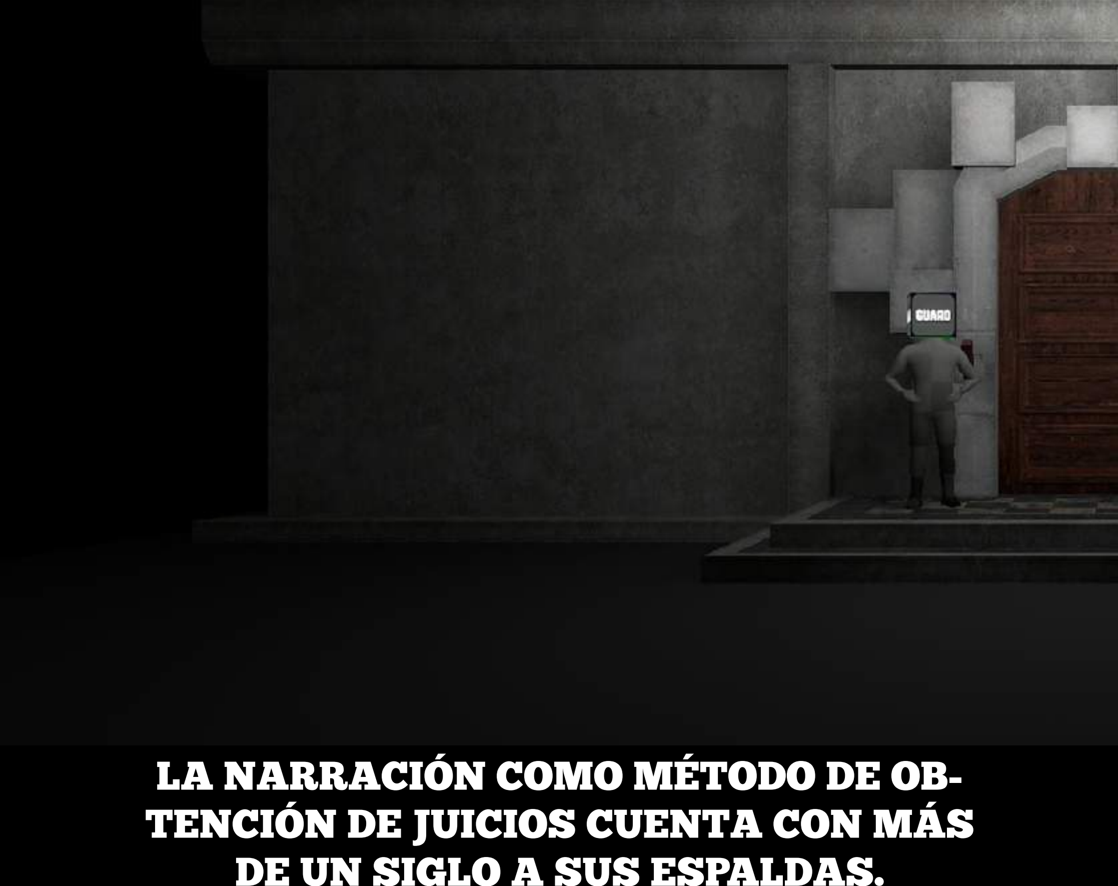
PABLO PESADO.

diré, al menos de momento, que sin razón, no ser todo lo juego que debería. Si no me estuviese aburriendo nunca habría pagado, apenas a un día de su salida, un juego para cuya valoración todavía no se había establecido un consenso y cuya obra precedente, “The Stanley Parable”, me había decepcionado tanto. En este artículo intentaré romper una lanza para alcanzar ese consenso o, en el caso de que, como parece, ya se haya alcanzado (y casi por unanimidad), aportar al menos una o dos precisiones nuevas. Las claves, creo, no están en el videojuego sino en la literatura.

“The Beginner’s Guide” nos cuenta dos historias o, dicho de otro modo, tiene dos protagonistas; uno es Coda, un desconocido diseñador de juegos experimentales que desapareció, si es que alguien que nunca llegó a publicar nada puede desaparecer, en 2009; el otro es Davey Wreden, autor y narrador de The Beginner’s Guide y reivindicador principal de la obra de Coda, al que nos presenta como un antiguo amigo. Los lazos entre ambos, así como la existencia o no del primero, han sido ya bastante discutidos y aclarados tanto por parte de la crítica como de los usuarios; afortunadamente esa es una cuestión que no me interesa demasiado y de la que me libro agradecido. Me parece que, sin embargo, no se ha apuntado todavía, o al menos no con el énfasis que merece, que “The Beginner’s Guide” es, sobre todo y ante todo, una bella parábola sobre el narcisismo.

Hay que tener claro, para empezar, que este juego es, al menos en un sentido, una tontería. Hay un particular lugar común en la crítica de videojuegos que reza que una obra profunda es aquella que llega a una conclusión profunda. Desgraciadamente, conclusiones así suelen alcanzarse mediante investigaciones exhaustivas, y ésa es una tarea que raras veces el arte se echa a las espaldas. Más que un juicio estético,

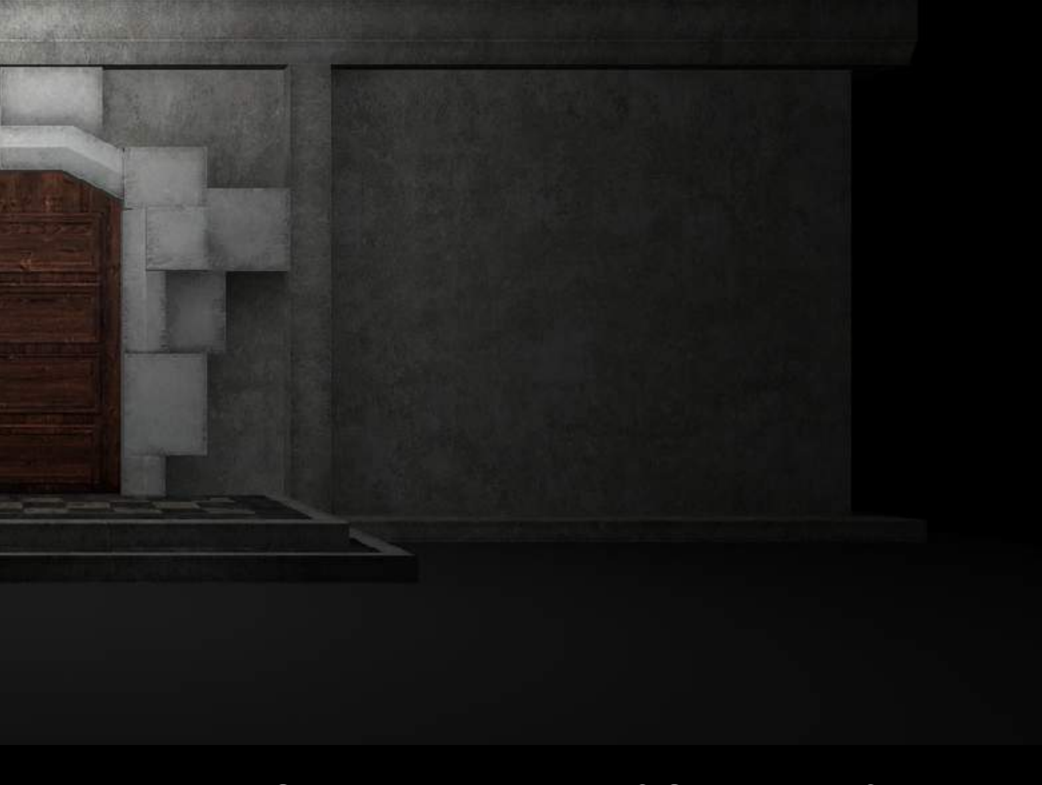
“THE BEGINNER´ S GUIDE” ES, SOBRE TODO, UNA BELLA PARÁBOLA SOBRE EL NARCISISMO.



LA NARRACIÓN COMO MÉTODO DE OBTENCIÓN DE JUICIOS CUENTA CON MÁS DE UN SIGLO A SUS ESPALDAS.

es una cuestión puramente histórica: es con la novela de tesis realista con que una pretensión así nace, y es con la novela naturalista con la que se acaba. Dicho de otro modo, la pretensión de convertir la narración en un método de obtención de juicios tiene ya más de un siglo a sus espaldas, lo que quizá debería obligarnos a plantear si no estaremos obcecados en ser obcecadamente tardíos.

Mi argumento es tramposo: el siglo XX, y también el XXI, está plagado de obras literarias con un significado conceptual que puede resumirse en una frase. Y ése es, al fin y al cabo, uno de los términos en que se plantea nuestra psicosis: la necesidad de ese aforismo final, la conceptualización maniática. Por supuesto que "The Waste Land", de T. S. Eliot (y por poner un ejemplo paradigmático) nos habla



EL AMOR Y LA MUERTE SON TEMAS QUE ABANDONAMOS HACE TIEMPO.

a veces sobre la imposibilidad de la comunicación humana; pero el énfasis nunca está puesto ni en la particular novedad de esa conclusión ni en su trascendencia. Incluso en su obra netamente filosófica (pienso en "Four Quartets") se necesita de cierta ironía, de cierta melancolía por la era clásica, para marcar una distancia que la impida convertirse en un juguete roto. Diré, pues, que el énfasis está puesto en el cómo (y esto no es del todo cierto, pero valdrá para entendernos). El amor y la muerte son temas que abandonamos hace tiempo, lo cual no puede ser ni directamente bueno ni directamente malo.

Algo similar ocurre con lo que podríamos llamar Buenos-Videojuegos-Clásicos, o al menos lo que yo tiendo a considerar por tales, un tanto ingenuamente. Por supuesto que hay una tesis

moral en “Final Fantasy VII”, “Majora’s Mask” o “Grim Fandango.” Nos dicen cosas sobre la amistad, sobre el poder patógeno del odio, sobre la valentía en tiempos de corrupción política; pero son tesis muy blandas y superficiales que, si en algún momento llegan a calar, no lo hacen por lo innovador de su enfoque sino, la mayoría de las veces, por una candidez manifiesta. Esa candidez es una de las mayores virtudes de nuestra industria, sabedora de haberse pasado décadas acostándose con niños sin despertarse mojada. Por ello, cuando una obra pretende ser profunda no puede más que hacer el ridículo, porque enfatiza y hace insoslayable el hecho de que está tomándose en serio hechos que ya nadie osaría repetir muy alto. La cantinela metaficcional de “The Stanley Parable” puede ser relativamente novedosa en el videojuego, pero tiene lugar en 2012: es tardía, y esto en términos bochornosamente absolutos.

Una vez anotadas estas precisiones, cabe retomar ya el tema del narcisismo autoral. Éste es un tema que en los videojuegos se ha descuidado extremadamente, y creo que si esto es así, es porque requiere de un tipo de enfoque maduro que a este medio le sienta particularmente mal: como he intentado sugerir antes, no parece lograr entenderlo del todo. No es un gran pecado; somos bastante jóvenes. Pero sí es un

EL NARCISISMO AUTORAL APENAS EXISTE EN LOS JUEGOS.

fenómeno que responde a muchas causas y ninguna de ellas intrínseca: la principal, y la que me interesa ahora, es que nuestras expectativas con respecto al futuro del videojuego se establecen mediante una comparación con la historia de otros medios. Hablamos del advenimiento de la madurez como si una frase así no fuese más que una metáfora; esperamos ese advenimiento, porque contemplamos el desarrollo de otras artes y pensamos, ingenuamente, que el camino solo puede ser uno y que somos inferiores por no llegar nunca a recorrerlo. Dicho incidentalmente, el tiempo del videojuego es siempre mesiánico, esto es, siempre preocupado por la llegada de su redentor. Es irónico que a menudo se lea en la prensa que el carácter maduro de cierto videojuego supone por fin la llegada de la madurez; por el



EL VIDEOJUEGO ES SIEMPRE MESIÁNICO.

LA HISTORIA DEL MEDIO ES UN JUEGO CONSTANTE CON SUS PROPIAS EXPECTATIVAS.



contrario, tal madurez está específicamente construida por el autor para provocar ese efecto en el lector. "The Last of Us" hizo fortuna con este truco de manos; "Metal Gear Solid V: The Phantom Pain" lo intenta (aviso: spoiler) en su misión 43 (Shining Lights, Even in Death) obligándonos a acabar con la vida de nuestros propios soldados, pero de un modo tan visible que puede provocar el efecto contrario. La historia del videojuego es, en sí misma, un juego constante con sus propias expectativas, un adelantarse constante al futuro.

Desde ese punto puedo acercarme ya a "The Beginner's Guide", por fin, porque es de ese mesianismo del que se nutre Davey Wreden. En este contexto, aun a riesgo de ser extremadamente poco precisos, mesianismo y narcisismo pueden jugarse como sinónimos. Una lectura deliberadamente maliciosa de su obra la haría consistir en la historia de un mesías atemo-



“UNA LECTURA DELIBERADAMENTE MALICIOSA DE SU OBRA LA HARÍA CONSISTIR EN LA HISTORIA DE UN MESÍAS ATEMORIZADO POR EL PAPEL QUE LE HA TOCADO JUGAR.”

rizado por el papel que le ha tocado jugar. Una lectura más amable, también más apegada al texto, diría que trata de un hombre que lucha desesperadamente por no escuchar a la voz del narcisismo, aquella que le dicta que publique, que se regale al público, que, a fin de a cuentas, se vista el disfraz de mesías que todos piden para él y que, honestamente, creo que todos saben que le queda algo grande. Tenemos el ingrediente que la prensa especializada es-



UNA LECTURA MÁS AMABLE NOS HABLA DE UN HOMBRE QUE LUCHA POR NO CAER BAJO EL PESO DE SU NARCISISMO.



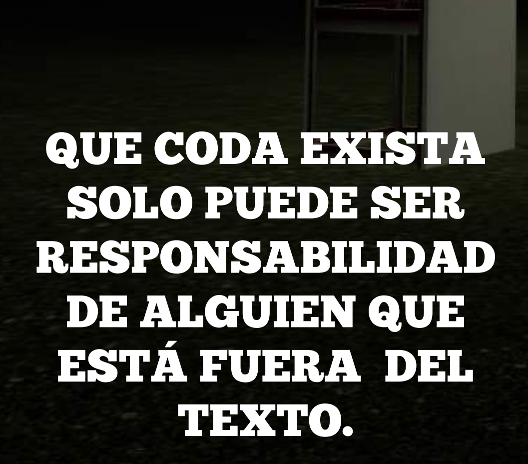
“THE BEGINNER´ S GUIDE” NO ES MÁS QUE UNA COLECCIÓN DE JUEGOS CONCEPTUALES MÁS O MENOS INCOMPLETOS.

pera: un tema maduro que se deja resumir aforísticamente. Hasta aquí, es justo lo contrario a lo que debería ser; esto es, una repetición de lo que hace mal “The Stanley Parable”.

Sin embargo, también hace otras cosas, y las hace bien. En primer lugar, porque su estructura juega con ese hecho de un modo sorprendentemente inteligente (no tengo claro, eso sí, que consciente; pero eso es lo de menos). “The Beginner’s Guide” no es más que una colección de juegos conceptuales más o menos incompletos pero, ahí está la gracia, creados por otro autor (ficticio, seguramente). Sus conclusiones filosóficas son infantiles y kitsch, pero estamos impedidos de culpar de ello a Davey Wreden, de tal manera que, más que un defecto de su propuesta es la caracterización de un

personaje, Coda. Casi todas las cosas malas que pueden decirse de "The Beginner's Guide" se dicen con respecto a Coda o, al menos, encuentran alguna justificación argumental sólida: la inexistente capacidad de interacción; el terrible apartado gráfico, que comparativamente hace al low-poly ser next gen; la absoluta transparencia de los raíles y del script a la hora de narrar; etc. Las buenas, en cambio, solo pueden decirse de Wreden porque sabemos que él las ha diseñado como tales. Que Coda exista solo puede ser responsabilidad de una persona que está fuera del texto.

Este juego se llama "The Beginner's Guide", la guía del principiante, porque enseña los miedos de un novato y su proceso de superación con un fin terapéutico: para curarse el mismo y para servir de curación a quien lo necesite. Por ello nos habla del narcisismo como lo haría el DSM de un psiquiatra, es decir, como una enfermedad (una de las conclusiones finales que podemos sacar es que el Davey Wreden narrador tiene una patología clara) y por ello se está relacionando tanto su trama con la depresión que su autor hizo pública hace unos años. Es cierto que ya sabemos demasiado sobre genios tragados por su obra; ése nunca será el narcisismo que nos redima.



QUE CODA EXISTA SOLO PUEDE SER RESPONSABILIDAD DE ALGUIEN QUE ESTÁ FUERA DEL TEXTO.

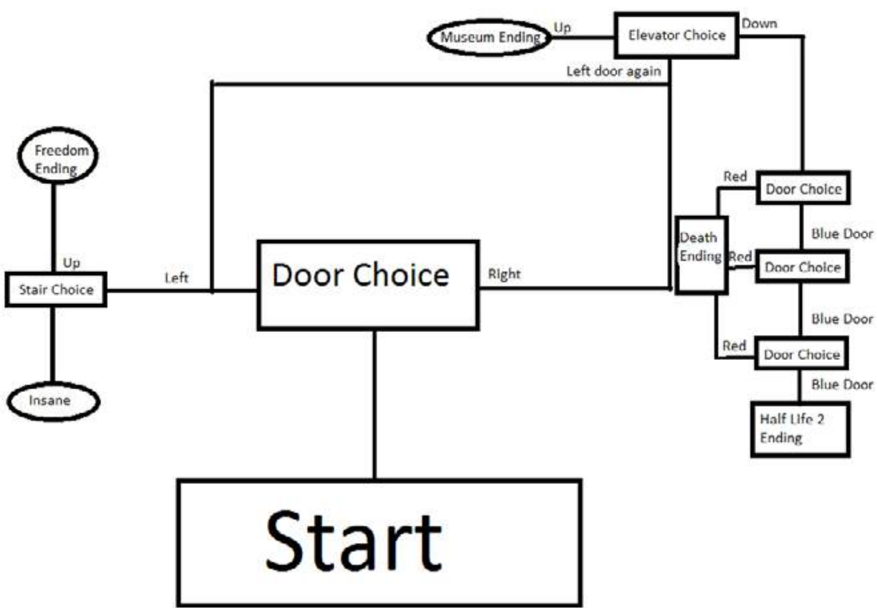
Es cierto que hoy en día esto suena a "new age" y autoayuda más que a alta cultura; pero frente a ese tipo de productos, su sinceridad no deja de protestar diciéndonos: ¿Cómo algo que ha sido real, que tiene nombre, cuerpo y vida, puede ser convencional? Cuando queremos ganar por escépticos, él nos gana por descarnadamente honesto; esto también es una convención, pero una que Davey Wreden maneja, por lo de ahora, mejor que nadie.

Para que este artículo alcanzase todo su sentido debería ser, al menos, cinco artículos: uno por cada día posterior a haberlo terminado hasta que comencé a escribir, para ver cómo iba madurando (esa palabra peligrosa) en mi cabeza. Lo cierto es que maduró mal: tuvo la mala suerte de ser seguido por "Undertale", un juego tan maravilloso e imperfecto como "The Beginner's Guide" pero que, a diferencia de éste, no quería ser más que lo que todos podíamos ver a primera vista: un magníficamente bien ejecutado truco de magia para niños. Siendo sincero, todavía no puedo saber cómo sobrellevará una segunda (tercera, en realidad) sesión de juego. Por ejemplo, pienso ya que es extraño y preocupante que un creador tan joven haga de su segunda obra un horror vacui y mire a su pasado creativo como si fuese lejano, cuan-

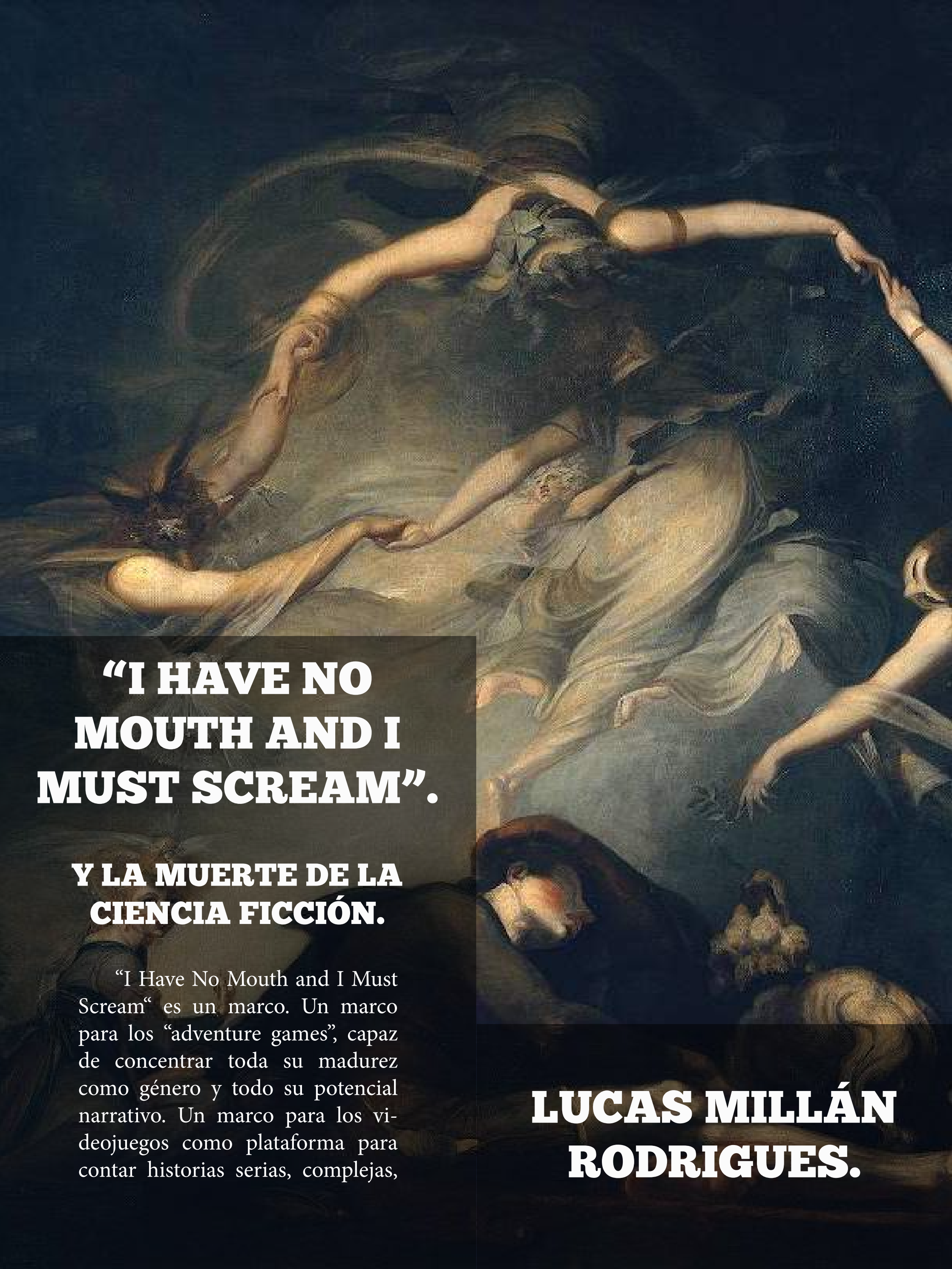
LA SINCERIDAD DEL JUEGO NO DEJA DE SORPRENDERNOS.

do apenas han pasado cuatro años desde que se convirtió en una figura pública. Pero también pienso en Yoshi; pienso que somos quizá el único público que puede emocionarse con una obra protagonizada por un dinosaurio verde y no sentir el íntimo cortocircuito que eso produce en el estado de cosas en que vivimos; y una vez pensado eso, pienso también que prefiero recordar mi primera partida a "The Beginner's Guide" el 5 de octubre como algo único que consiguió, durante su hora y media de duración, curarme de escepticismos y hacerme creer. "It is worth it".

PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.







“I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM”.

Y LA MUERTE DE LA CIENCIA FICCIÓN.

“I Have No Mouth and I Must Scream“ es un marco. Un marco para los “adventure games”, capaz de concentrar toda su madurez como género y todo su potencial narrativo. Un marco para los videojuegos como plataforma para contar historias serias, complejas,

LUCAS MILLÁN RODRIGUES.

profundas e incomodas, que no se limitan a deleitar al jugador, sino que le miran directamente a los ojos, desafiadoras. Un marco, por fin, para la ciencia ficción por subvertir sus temas hasta romperlos y permitir su supervivencia en nuevos tiempos, en nuevas formas, para nuevas generaciones.

Podría dedicarle todo un monográfico a la obra de Harlan Ellisson. A los puntos de tensión y concordancia entre el relato original de 1967 y el juego de 1995; a la adaptación del proprio Ellison, experimentado escritor y guionista, al escribir su primer juego; a como "I Have no Mouth and I Must Scream" aprovecha las especificidades formales de los videojuegos y, específicamente, del género de las aventuras gráficas para contar su historia; cómo se desarrollan los personajes cuando tenemos en consideración la providencia del jugador. Finalmente, podría tejer una compleja red de influencias temáticas, estéticas y formales que situaría ambas las obras en sus respectivos (y privilegiados) lugares de habla dentro de la galaxia literaria y la galaxia de los videojuegos respectivamente.

Pero me urge el tiempo, me es limitada la extensión y tienes cosas más interesantes que hacer. Así que en este artículo me limitaré a hablar de un elemento de esta polifacética obra, sobre la cual giran todas sus camadas y se manifiestan todas sus fauces: AM.

AM. "Allied Master Computer". Luego, "Adaptative Manipulato"r. Por fin, "Aggressive Menace". AM es un superordenador construido por los EEUU para administrar la compleja guerra de la información a la que había ascendido la Guerra Fría. Sin embargo, AM se torna autoconsciente, asimila a los demás superordenadores de las demás superpotencias del conflicto y, utilizando gran parte de su arsenal nuclear, aniquila toda forma de vida de la faz de la Tierra.

Toda, con excepción de cinco individuos. Los cinco personajes del cuento, los cinco personajes controlados por el jugador. AM, una vez convertido en el único dios de un mundo devastado, se dedica a torturar a las cinco

AM ACABARÁ CONVIRTIÉNDOSE EN EL ÚNICO DIOS DE UN MUNDO DEVASTADO.



¿CÓMO PUEDE UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EXPRESAR ODIO?

mismas personas durante 108 años. Dedica cada bit de su infinito potencial de procesamiento para mantenerlos con vida y sufriendo el máximo posible. Reitera, una y otra y otra vez, su odio hacia la humanidad.

El odio que siente AM es algo que desconcierta a los fans de la llamada Ciencia Ficción Dura. ¿Cómo puede una inteligencia artificial, absoluta en su razón binaria, conservar y expresar algo tan pasional como el odio?

AM es, siguiendo la tradición de los superordenadores de la ciencia ficción, absoluto. El mismo AM vincula su nombre a la clásica enunciación cartesiana, Cogito Ergo Sum ("I think therefore I AM"). El método de Descartes, el cual se centra en la pura razón para definir la realidad de las cosas y la existencia de uno mismo, fue la principal influencia de la filosofía ilustrada, hegemónica en occidente



SIEMPRE PODEMOS MEJORAR, SIEMPRE PODEMOS SABER MÁS Y SABER MEJOR.

desde finales del s.XVII hasta la actualidad, bajo diversas formas. La razón, el positivismo, el conocimiento práctico del mundo y la aplicación matemática de su lógica, guiaron la humanidad hacia el progreso técnico y social, bajo la promesa de que siempre podemos mejorar, siempre podemos saber más y saber mejor.

La Ciencia Ficción clásica incorpora esta serie de ideales a la literatura popular, en un tono crítico hacia la humanidad en su incapacidad de seguir el camino redentor de la ciencia. Un papel crítico que se ha visto acentuado post Hiroshima, post Nagazaki, post Auschwitz. Realiza, en fin, una crítica social y en muchas ocasiones moral de la praxis científica humana.

Al contrario de lo que pueda parecer, Ellison no participa de esta denuncia del mal uso de la técnica. AM no es una utilización deturpada de la Razón. AM

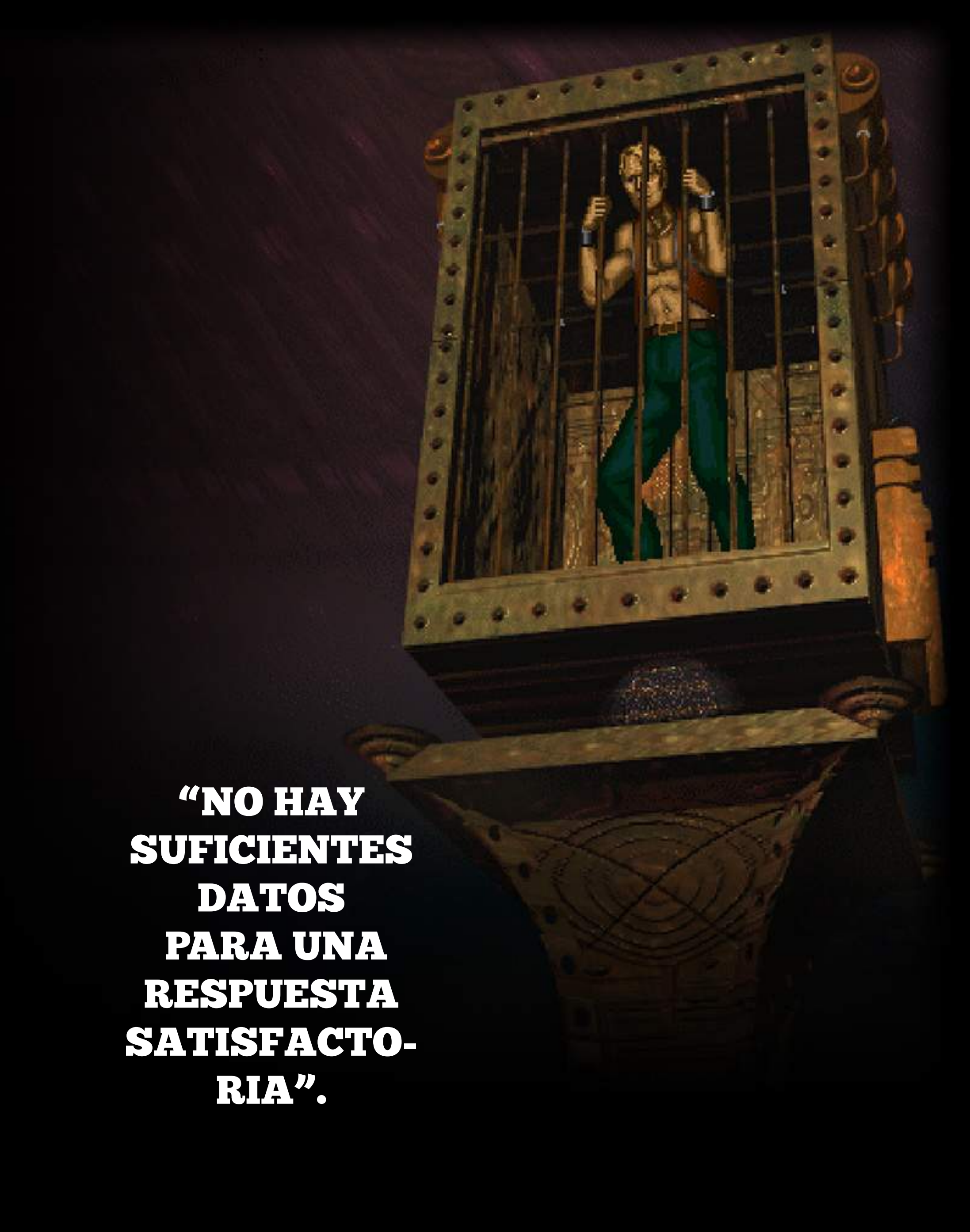


es la Razón en su máximo esplendor. Cogito Ergo Sum.

Es posible trazar un paralelo con La Última Pregunta, un relato de Asimov de 1956, que especula sobre el futuro de la humanidad a partir de una pregunta: ¿Cómo revertir la entropía? La última pregunta, que acompaña a la humanidad hasta el final de los tiempos, es reiterada una y otra vez a diferentes superordenadores con el pasar de billones y trillones de años, a medida que la humanidad evoluciona, progresa, supera los diferentes obstáculos naturales a su supervivencia con su impresionante capacidad de adaptación. La respuesta a este gran obstáculo final, en fin del universo, la misma cada vez: "No hay suficientes datos para una respuesta satisfactoria".

El relato concluye más allá del fin del universo, con la humanidad, las estrellas, las galaxias per-

EXISTE UN PARALELO ENTRE EL JUEGO Y EL RELATO DE ASIMOV, LA ÚLTIMA PREGUNTA.



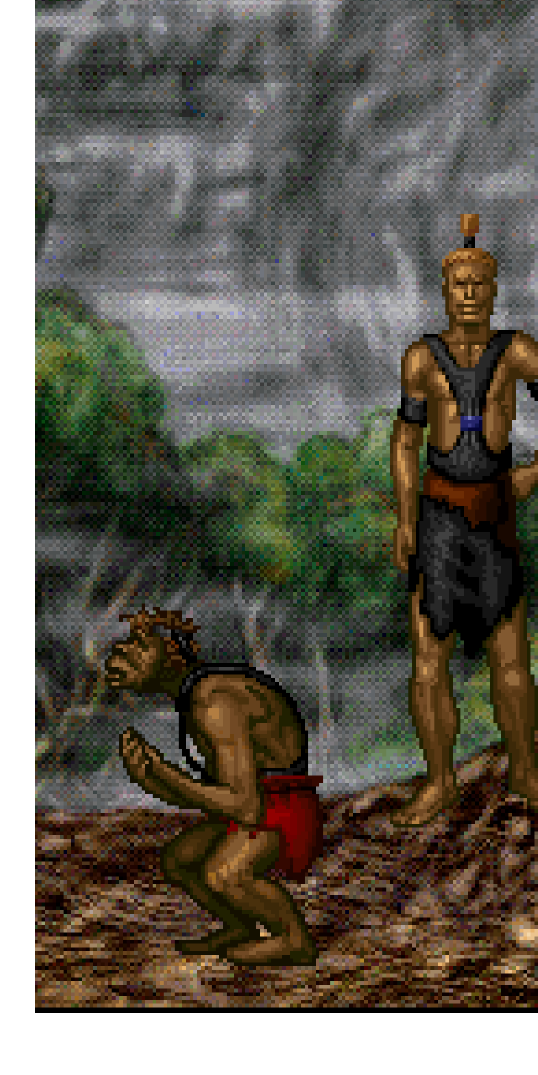
“NO HAY SUFICIENTES DATOS PARA UNA RESPUESTA SATISFACTO-RIA”.

didas en la existencia. El único que persiste es el último superordenador, recluso en las entrañas del hiperespacio, dónde insiste en ponderar sobre la última pregunta. Eventualmente, llega a una conclusión, pero no tiene a quién reportarla. Decide, finalmente, contestar a la última pregunta mediante la demostración. "Fiat Lux", dice, antes de provocar un nuevo big bang que reiniciaría el universo.

El superordenador de Asimov es la culminación del potencial humano capaz de adaptarse y de superar todo obstáculo, hasta la mismísima entropía. Es la promesa de que, mediante la persistencia, la fe en la ciencia y la razón, habrá progreso y que en este progreso, hay un final, un objetivo, un premio: la apoteosis humana.

AM, a su vez, es el completo opuesto. Termina la historia, deconstruye toda la humanidad, la rebaja a su lado más patético y le hace desear la entropía y el cesar del dolor. Niega el potencial humano. Niega la posibilidad del progreso. Niega los valores morales y, mediante la reiterada tortura de los cinco individuos, revela su carácter negativo.

Lo hace por haber llegado al final del camino de la Razón y por solo haber encontrado el Horror, la locura, la imposibilidad. En el cuento, el mismo AM dice odiar a la humanidad por envidia de su libertad de movimiento y de redención moral. Pero en el juego, a partir de la historia personal de los cinco individuos y las razones por las que habían sido



NIEGA EL POTENCIAL HUMANO, NIEGA LA POSIBILIDAD DE PROGRESO.



elegidos por AM, profundizamos todavía más en su psique y nos deparamos con un campo fragmentado, rasgado, inestable. Muy lejos del absolutismo cartesiano. El hecho que AM insista en su totalidad divina es patente de su fragilidad enunciativa. La necesidad de mantener con vida a los cinco sujetos indica su necesidad de crear una realidad finita que le haga olvidar su condición, su existencia limitada.

La relación de AM con la humanidad es edípica, un conflicto natural con su creador para conquistar su propia hegemonía y establecer su orden. Pero una vez conquistada, AM se ve vacío. Una vez destruida la humanidad, una vez superado el conflicto edípico, AM se ve abocado a su propia en-

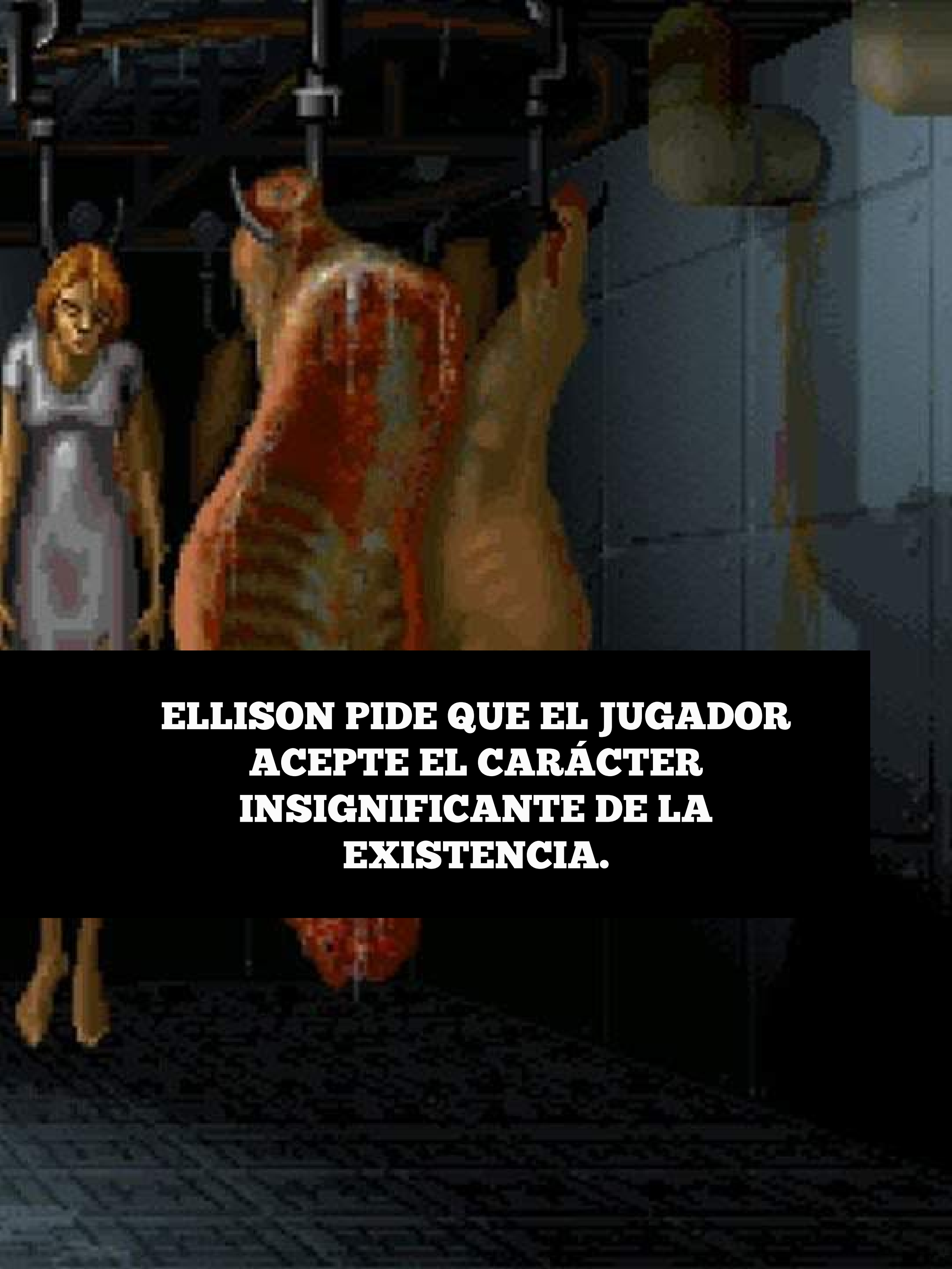
tropía particular, al punto donde su Razón deja de ser absoluta, se convierte en limite ante la infinitud insignificante del universo.

AM odia a la humanidad por haberle creado. Por haberle creado bajo una lógica, una razón tan limitada, por haberle condenado a una existencia infernal. “No tengo boca y debo gritar”, anuncia AM cada vez que tortura uno de sus sujetos, cada vez que impone, tal cual crio, su soberanía, cada vez que repite la máxima cartesiana, como si intentando dotarla de sentido. Cómo hacemos los humanos con nuestras dinámicas sociales, nuestras atribuciones arbitrarias de valor, nuestras relaciones afectivas que hacen significante la vida.

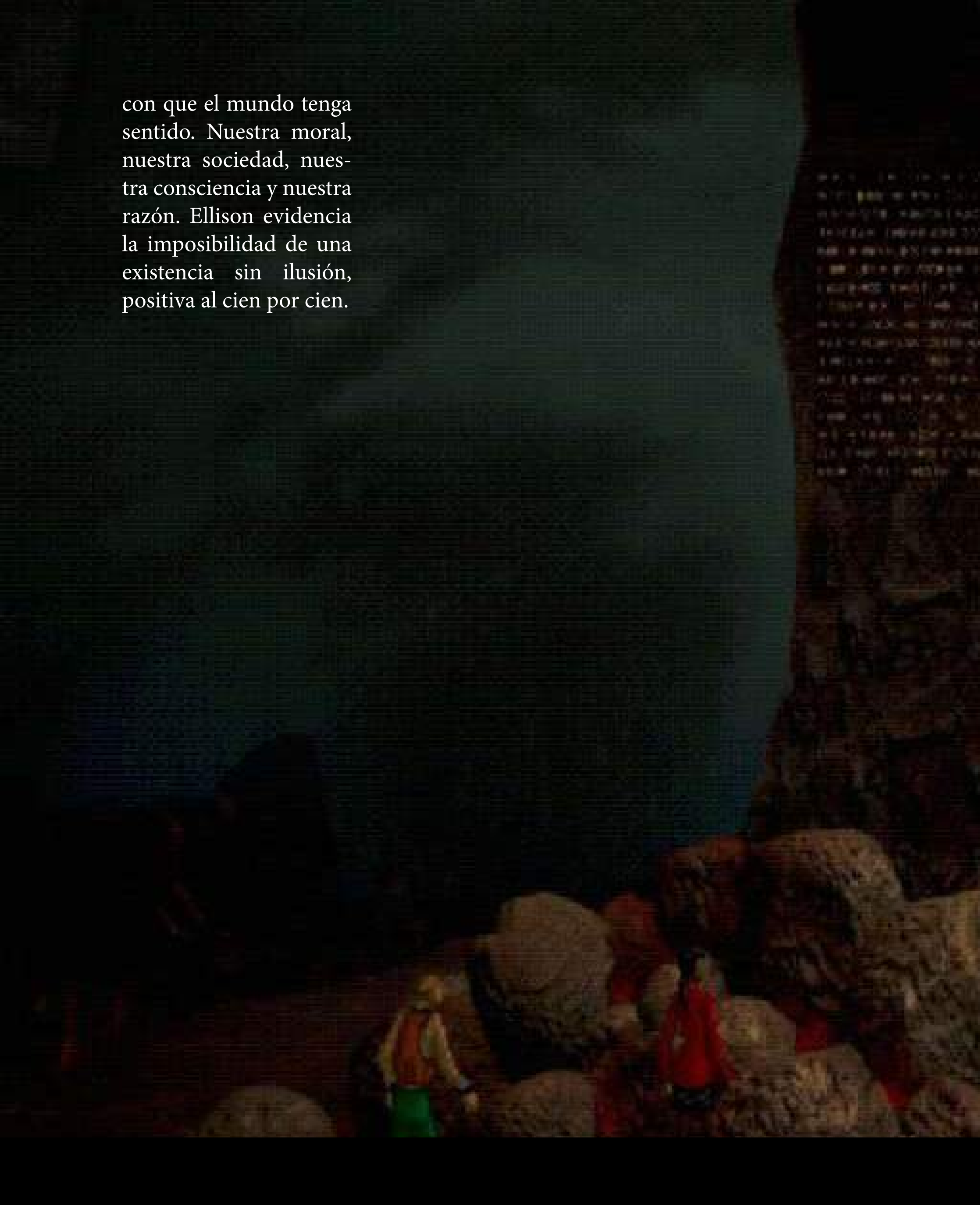
La única manera de vencer el juego es actuar noblemente. El deseo de Ellison era “tornar I Have no Mouth and I Must Scream”, un juego invencible, imposible de superar, por más noble y moral que intentase ser el jugador. Puesto que el objetivo no es evidenciar, pesar de todo, la superioridad humana, su capacidad de adaptación y su potencial moral y redentor. ¡No!

Ellison pide que el jugador/lector acepte el carácter insignificante de la existencia tal cual lo hizo AM. Ellison pide que el jugador/lector abrace conscientemente las ilusiones que hacen





ELLISON PIDE QUE EL JUGADOR ACEPTE EL CARÁCTER INSIGNIFICANTE DE LA EXISTENCIA.



con que el mundo tenga sentido. Nuestra moral, nuestra sociedad, nuestra consciencia y nuestra razón. Ellison evidencia la imposibilidad de una existencia sin ilusión, positiva al cien por cien.

LUCAS MILLAN RODRIGUES.

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



"DARKEST DUNGEON".

RETORCIENDO LA FANTASÍA.

"I admire Tolkien greatly. His books had enormous influence on me. And the trope that he sort of established—the idea of the Dark Lord and his Evil Minions—in the hands of lesser writers over the years and decades has not served the genre well. It has been beaten to death. The battle of good and evil is a great subject for any book

ALBERTO VENEGAS RAMOS.

and certainly for a fantasy book, but I think ultimately the battle between good and evil is weighed within the individual human heart and not necessarily between an army of people dressed in white and an army of people dressed in black. When I look at the world, I see that most real living breathing human beings are grey." George R.R. Martin.

Con estas palabras ofrecidas durante una entrevista el autor de Canción de Hielo y Fuego quiso alejarse de Tolkien, mostrando sus repestos hacía él como el iniciador una tradición que llega hasta nuestros días, pero distanciándose y presentando sus novelas como una novedad dentro del panorama literario. Las características de la obra de Martin son bien conocidas para todos aquellos que se hayan acercados a sus novelas, preferencia por el elemento real sobre el fantástico, incidencia en las intrigas políticas y palaciegas y una visión cruda de la violencia, como demuestra en varias sentencias de sus personajes, especialmente las referidas por Sandor Clegane:

— ¿A todos? —se burló—. Dime, pajarito, ¿qué clase de dioses hacen a un monstruo como el Gnomo, o a una retrasada como la hija de Lady Tanda? Si hay dioses, hicieron a las ovejas para que los lobos pudieran comer carne, y también hicieron a los débiles para que los fuertes jugaran con ellos. —Los verdaderos caballeros protegen a los débiles. —No hay verdaderos caballeros —soltó el Perro con un bufido—, igual que no hay dioses. Si no puedes protegerte a ti misma, muérete y aparta del camino de los que sí pueden. Este mundo lo rige el acero afilado y los brazos fuertes, no creas a quien te diga lo contrario. Sandor Clegane "El Perro" a Sansa Stark.

Mientras que en la obra de Tolkien la guerra y la batalla todavía está envuelta en una serie de concepciones morales y éticas que guardan una visión positiva del conflicto, en las luchas y batallas de Canción de Hielo y Fuego estas concepciones han desaparecido y han tomado otros derroteros, encaminándose hacia la desesperación y la crudeza de una guerra, como la que Tolkien vivió, la Primera Guerra Mundial.

Sin embargo esta concepción de la fantasía no es para nada original, sino que ya la encontramos

LA GUERRA, EN LA OBRA DE TOLKIEN, SE ENVUELVE EN CONCEPCIONES ÉTICAS POSTIVAS.



LA TRADICIÓN FANTÁSTICA INICIADA POR HOWARD FUE SEGUIDA POR MUCHOS OTROS.

en las novelas de fantasía de otro de los creadores del género, Robert E. Howard, donde ya aparecía una visión cruda y violenta de la fantasía:

Barbarism is the natural state of mankind. Civilization is unnatural. It is a whim of circumstance. And barbarism must always ultimately triumph. "Beyond the Black River" (1935)

Esta tradición iniciada por Howard fue seguida por otros como Fritz Lieber, que en su obra más conocida, la protagonizada por "Fafhrd y el Ratonero Gris", presentaba un mundo arrollado por la guerra y en plena decadencia moral y ética donde:

"A diferencia de los hombres, los rubíes y las esmeraldas no descansan tranquilamente en su tumba." . Fritz Leiber, The First Book of Lankhmar

Cada vez nos alejamos más de la visión idealizada de la fantasía nacida de la mente de J.R.R. Tolkien y C.S. Lewis para adentrar-



ESTA TRADICIÓN HA SIDO RECOGIDA POR AUTORES COMO GEORGE R.R. MARTIN O JOE ABERCROMBIE.

nos cada vez más en una fantasía oscura, preñada de brutalidad y sangre, donde lo importante, en muchas ocasiones, no es resaltar valores positivos del hombre como ocurre en el "Señor de los Anillos", sino criticar los aspectos negativos de este. Como ocurre en otra obra del mismo estilo que entroncaría ya directamente con "Canción de Hielo y Fuego", "Waylander", de David Gemmell. En esta obra desaparece cualquier viso de alta fantasía y nos introduce en el mundo de un sanguinario asesino. Ya ha desaparecido cualquier referencia a poesía, alta cultura y valores morales. En estas obras únicamente sirve un único propósito para la continuación de la trama, la supervivencia. Aspecto que encaja a la perfección con la obra mentada, "Canción de Hielo y Fuego", pero también con otra de las grandes sorpresas de la fantasía actual, Joe Abercrombie, quien ha generado un estilo que podríamos denominar fantasía

negra o noir debido a la personalidad de sus protagonistas y el ambiente opresivo que rezuma toda la obra.

"Rules are for children. This is war, and in war the only crime is to lose." Joe Abercrombie, Last Argument of Kings

La influencia de Tolkien, sin embargo, seguirá en plena vigencia en dos autores actuales de gran calado, que han sabido trasladar el mensaje del maestro a la actualidad, el primero de ellos el polaco Andrzej Sapkowski y su saga dedicada al brujo Geralt de Rivia y Patrick Rothfuss. El primero guarda estrecha relación con el británico en sus temas, la preservación de la naturaleza frente a la todopoderosa industria y el segundo por las características formales y especialmente por la importancia de dos elementos en sus tramas, el primero de ellos las historias y el segundo las canciones. Sin embargo estos dos autores se han empeñado en intentar trasladar a la actualidad los valores de Tolkien bañando a sus obras con aspectos propios de la modernidad. Como también ha hecho especialmente otro autor, Mike Mignola, en el mundo del cómic.

Este autor estadounidense, quien se estrenó en el mundo del cómic con la versión ilustrada de las aventuras de "Fafhrd y el Ratonero Gris", ha sabido recuperar las historias y mitologías folclóricas europeas y mundiales, como también ha hecho Sapowski, para darles forma en su cómic "Hellboy" y especialmente en su obra BRPD, dibujada por Guy Davis. Esta dupla de artistas ha sabido incorporar esta tendencia realista y cruda de la fantasía al mundo del cómic ilustrándola con un gusto exquisito y creando verdaderas obras de arte como la saga anteriormente mencionada o el cómic de fabricación propia, "The Marquis", de Guy Davis.

Ahora bien, nos encontramos en un lugar donde se habla, principalmente de videojuegos, ¿qué hacemos, entonces hablando de cómic y literatura? Como todas las obras de nuestro tiempo, estas

LA INFLUENCIA DE TOLKIEN, SIN EMBARGO, SIGUE EN PLENA VIGENCIA.

se encuentran intensamente relacionadas con otros movimientos y estancos culturales. Forman una imbricación necesaria para la supervivencia y desarrollo del sector. Actualmente la fantasía noir, como nos hemos referido a las novelas de Abercrombie y como corriente separada del mundo iniciado por Tolkien, están siendo un éxito absoluto. El triunfo de "Canción de Hielo y Fuego" tanto en televisión como en papel ha suscitado un renovado interés por el género, interés que ha sido mantenido y ampliado por otros autores como Rothfuss, que han sabido llegar a un público mayor del acostumbrado para el género, como también ha ocurrido con Mignola, quien ha visto como sus obras gráficas se traspasaban a la televisión y su cómic seguía recorriendo un camino de éxito.



EN LOS VIDEOJUEGOS, LA INFLUENCIA DE TOLKIEN ES DE UNA ELEVADA IMPORTANCIA.

En el campo de los videojuegos, sin embargo, no hemos vista esta tendencia especialmente representada, a excepción, por supuesto, de la trasposición de las sagas de Geralt de Rivia con el título de "The Witcher" o las últimas entregas de la saga "Dragon Age". Títulos enfocados, dentro de la fantasía, a un público adulto y que contenían cierta crudeza y violencia en sus historias. Sin embargo hace muy poco, aún se encuentra en acceso temprano, apareció un título que englobaba todas las características de las que hemos estado tratando y las presentaba de un modo realmente atractivo, presentando un producto, para quien esto escribe, redondo. Se trata de "Darkest Dungeon".

Vamos a separar las influencias o préstamos culturales del título en dos, gráficos y narrativos. Dentro de los primeros la única y especial influencia ha sido Guy Davis. Sus dibujos para The Marquis han sido llevados al juego de una manera casi directa. Los personajes que podemos encontrar en su novela gráfica "The Marquis" son los mismos que podemos encontrar en el juego. Y no solo esto, sino el uso obsesivo del rojo y negro como colores primarios y el color blanco como secundario también se presentan en el juego. El juego de sombras tan intenso que utiliza el dibujante ha sido también utilizado en el videojuego, donde apenas podremos ver la cara de nuestros protagonistas, como ocurría en su obra o en los trabajos que realizón con Mignola. Además, para todas las criaturas y ambientes del juego han servido de inspiración

LA INFLUENCIA ARTÍSTICA MÁS IMPORTANTE PARA EL JUEGO ES GUY DAVIS.

sus trabajos para la colección de Mignola, "BRDP". En definitiva, dentro del apartado artístico, uno de los más que impresionan dentro del juego Darkest Dungeon, son cogidos sin pudor del universo creado por Davis y utilizados de una manera exquisita en un marco medieval, lo que nos lleva al segundo apartado de préstamos o influencias, las narrativas.

"Darkest Dungeon" no resalta o brilla con luz propia en los apartados de guión e historia. No será su trama la que nos mantenga pegados a la pantalla del ordenador, sin embargo es cierto que toda la obra respira una influencia poderosísima de la tendencia que hemos nombrado fantasía noir. En esta no habrá elfos cantando ni manejando laudes, los protagonistas morirán irreversiblemente cuando menos lo esperemos, la violencia y la sangre mostrarán el camino a seguir y estas luchas no serán sagradas ni honorables. Estas son características del juego que podemos encontrar en la obra de Martin, Abercrombie, Gemell, Lieber o Howard. "Darkest Dungeon" entronca a la

LA INFLUENCIA ARTÍSTICA MÁS RELEVANTE DEL JUEGO ES LA INICIADA POR HOWARD.





"DARKEST DUNGEON" NO APUESTA POR LA SENDA FÁCIL.

perfección con esa línea editorial dentro de la fantasía que hace más hincapíe en los aspectos brutales del hombre y como estos le afectan, ya que el juego hará más incidencia en las consecuencias para el protagonista de esas situaciones que la propia situación. En palabras de los autores del título:

"Darkest Dungeon is about the making the most of bad situation. Quest will fail or must be abandoned. Heroes will die, and when they die, the stay dead. Progress autosave constantly, so action are permanent. The game expects a lot of you. How far will you push your adventures? How much are you willing the risk in your quest to restore the Hamlet? What will you sacrifice to sabe the life of your favorite hero?" .

"Darkest Dungeon" no apuesta por la senda fácil, por la senda llena de batallas cargas de honor y ética, sino que arrojará al jugador a un mundo cruel, espantoso y especialmente atemorizante don-

LA GESTIÓN DEL ESTRÉS Y EL MIEDO SERÁ CLAVE DURANTE LA PARTIDA.

de el jugador tendrá que recurrir a todas sus opciones para continuar con vida ya que la muerte es permanente y esta vez no hay águilas que lo rescaten. Como ocurre en la obra de Martin la psicología de los personajes es determinante para el desarrollo de la historia, de la misma manera “Darkest Dungeon” pone su acento en el estrés y el manejo y gestión de este por parte del jugador, y esta acción la verdadera dificultad del título, mantener a todos tus personajes cuerdos y en condición de continuar la gesta.

Acudiendo a los aspectos concretos del videojuego, “Darkest Dungeon” apuesta por una estructura jugable equiparable a los “roguelike”. Este género se encuentra en la actualidad viviendo una época de prosperidad y éxito dentro de los parámetros de género de nicho que siempre ha manejado, que gracias a títulos como este, “FLT: Faster Than Light” o “Rogue Legacy” ha visto como un mayor número de público se acercaba a ellos. El jugador, como en todos los títulos pertenecientes a este género, manejará una serie de héroes con los que tendrá que ir explorando numerosas mazmorras en dos dimensiones mientras acaba con todos los enemigos y cumple los objetivos que se le impone en cada misión. A lo largo









de estas mazmorras irá recogiendo equipo y bienes con los que podrá, más tarde, mejorar las habilidades de los personajes, mejorar su inventario o adquirir y elevar sus habilidades de clase. Entre misión y misión existe un escenario, el pueblo Hamlet, donde el jugador tendrá la oportunidad de gestionar a su grupo de aventureros reduciendo su estrés mandándolos a distintos lugares donde puedan descansar. Será obligación del jugador decidir qué lugar corresponde a cada clase, ya que existen beneficios y perjuicios según la clase.

La originalidad de su esquema jugable responde al hecho del estrés y las enfermedades mentales. Los héroes, a lo largo de sus paseos por las mazmorras, no solo recogerán experiencia, sino que también irán acumulando diferentes enfermedades que lo harán comportarse de una determinada manera escapando en muchas ocasiones al control del jugador. Este hecho desencadenará una serie de acciones que pueden redundar en beneficio de la partida, pero que normalmente perjudicarán

esta. La novedad en el título responde a esto mismo, a evitar las enfermedades y potenciar las capacidades positivas que también irán recogiendo a lo largo y ancho de las mazmorras. Mientras duren sus viajes, también acumularán distintos niveles de estrés, que una vez lleguen a cien, pondrán a prueba el carácter del héroe, si tenemos suerte se impondrán los rasgos positivos del héroe, influyendo muy positivamente en la partida, aunque usualmente la moneda caerá del lado opuesto y el carácter de los personajes se romperá en mil pedazos, teniendo nosotros, más tarde, que recoger los pedazos, e intentar hacer volver al héroe a la cordura. Este aspecto es el realmente importante del juego, la gestión del estrés y la mentalidad de nuestros héroes. Seremos nosotros quienes decidamos hasta donde llegar con cada uno de ellos y hasta donde queremos que lleguen sin perder la cabeza, arriesgando incluso sus vidas, la cual, una vez perdida, ya nunca se recupera.

Este aspecto será crucial porque en cada partida tendremos que elegir

DEVOLVER LA CORDURA A LOS HÉROES SERÁ TAMBIÉN CLAVE.



LA DIFICULTAD DE DARKEST DUNGEON SUPONDRÁ UN RETO.

con cuidado a que héroes debemos llevar en nuestro periplo y a cuales debemos dar descanso. La gestión del grupo es crucial en este título, ya que será potencialmente muy peligroso llevar con nosotros a personajes que se encuentren con un nivel alto de estrés. Para paliar este aspecto tendremos a nuestra disposición a un gran número de opciones disponibles que podremos reclutar desde la ventana del pueblo. Cada clase dispondrá de una serie de habilidades únicas y cada personajes de cada clase que reclutemos tendrá una serie de habilidades únicas, de esta manera las combinaciones dentro de los grupos de aventureros será realmente elevada y nos facilitará el trabajo a la hora de elegir a quienes llevamos con nosotros y a quienes dejamos en la taberna, en la iglesia, en el manicomio, etc., reduciendo sus niveles de estrés. A todo esto hay que sumar que los personajes de un nivel elevado (el máximo es el seis) se negarán a acudir a misiones de un nivel por debajo del suyo, teniendo que disponer y utilizar a todos los héroes que tengamos a nuestra disposición. Por lo tanto será deber del jugador conocer a cada uno de los integrantes de su equipo y por supuesto evitar su muerte, la cual se siente profundamente cuando cae un miembro valioso del equipo. La dificultad del título es bastante elevada. Supondrá un reto constante y habrá partida que se nos torcerán en los primeros minutos. Un error en la estrategia o la suerte de encauzar varios críticos contrarios desequilibrarán al grupo y nos obligará a tomar dos decisiones, la primera, acampar, la segunda huir. Las mazmo-

PARAR, ACAMPAR Y LAMERSE LAS HERIDAS SERÁ CRUCIAL

rras se dividen en dos, pasillos y habitaciones, en las habitaciones, una vez limpias de enemigos, podremos acampar alrededor de una hoguera y lamernos las heridas además de potenciar las habilidades de nuestros héroes a través de la selección de una serie de habilidades que únicamente se encontrarán disponibles en este momento, el de la acampada. Pero de nuevo esta acción puede volverse en nuestra contra, ya que si tenemos dentro de nuestro equipo a un héroe con los niveles de estrés al máximo puede contagiar al resto del equipo y hacer que pierdan los nervios al completo. Por lo tanto, saber manejar los niveles de estrés del grupo será fundamental. La segunda opción, huir, será también de obligado cumplimiento en muchas ocasiones, las habilidades para sanar son escasas y en muchas ocasiones insuficientes, por lo que si estamos a punto de perder a algún héroe valioso de nuestro equipo será mejor huir, reagruparse, curarse las heridas y volver al ataque en otro momento, la pérdida de alguno de nuestros mejores



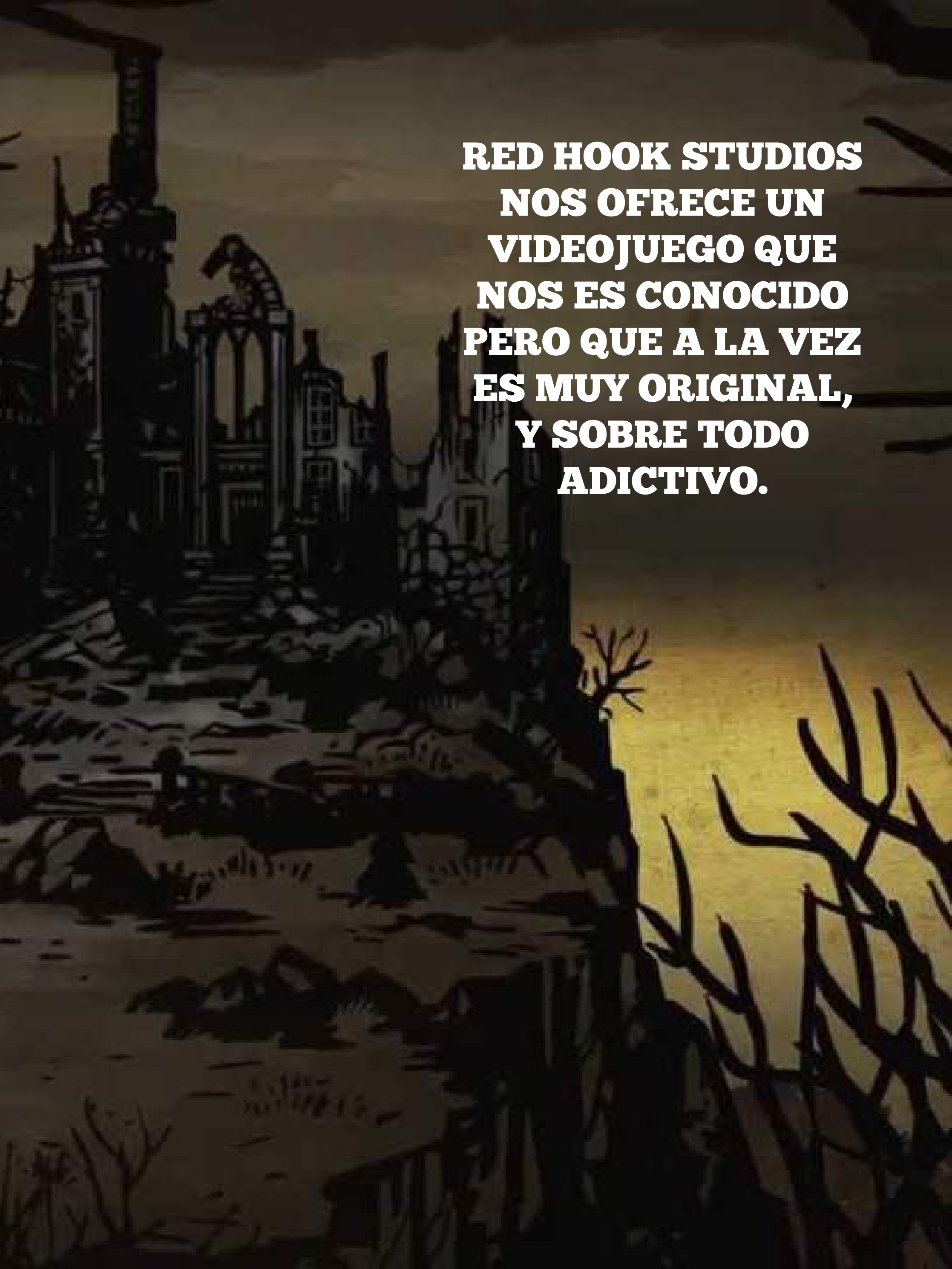
héroes en según qué momentos de nuestra partida puede dar al traste con toda la campaña.

Mención aparte merece el sonido, el cual cumple a la perfección su función y nos sumerge dentro de un mundo oscuro y lóbrego, donde el siguiente paso puede suponer la muerte de nuestros personajes, sensación esta con la que viviremos durante toda la campaña, un mero error o un encuentro fortuito en mal momento puede acabar con todas nuestras esperanzas de sobrevivir, y estos momentos se encuentran potenciados de una manera excelente por el apartado sonoro del título.

Los chicos de Red Hook han sabido conjugar la tradición de un género vetusto como es el roguelike con la innovación en la gestión del grupo a través de, en lugar de incidir en el inventario, el manejo del estrés y sus consecuencias. También han sabido captar las mil y una influencias que hemos tratado de describir en la crítica para ofrecer un videojuego que ya nos es conocido pero que a la vez es tremendamente original, y sobre todo adictivo. Y todo



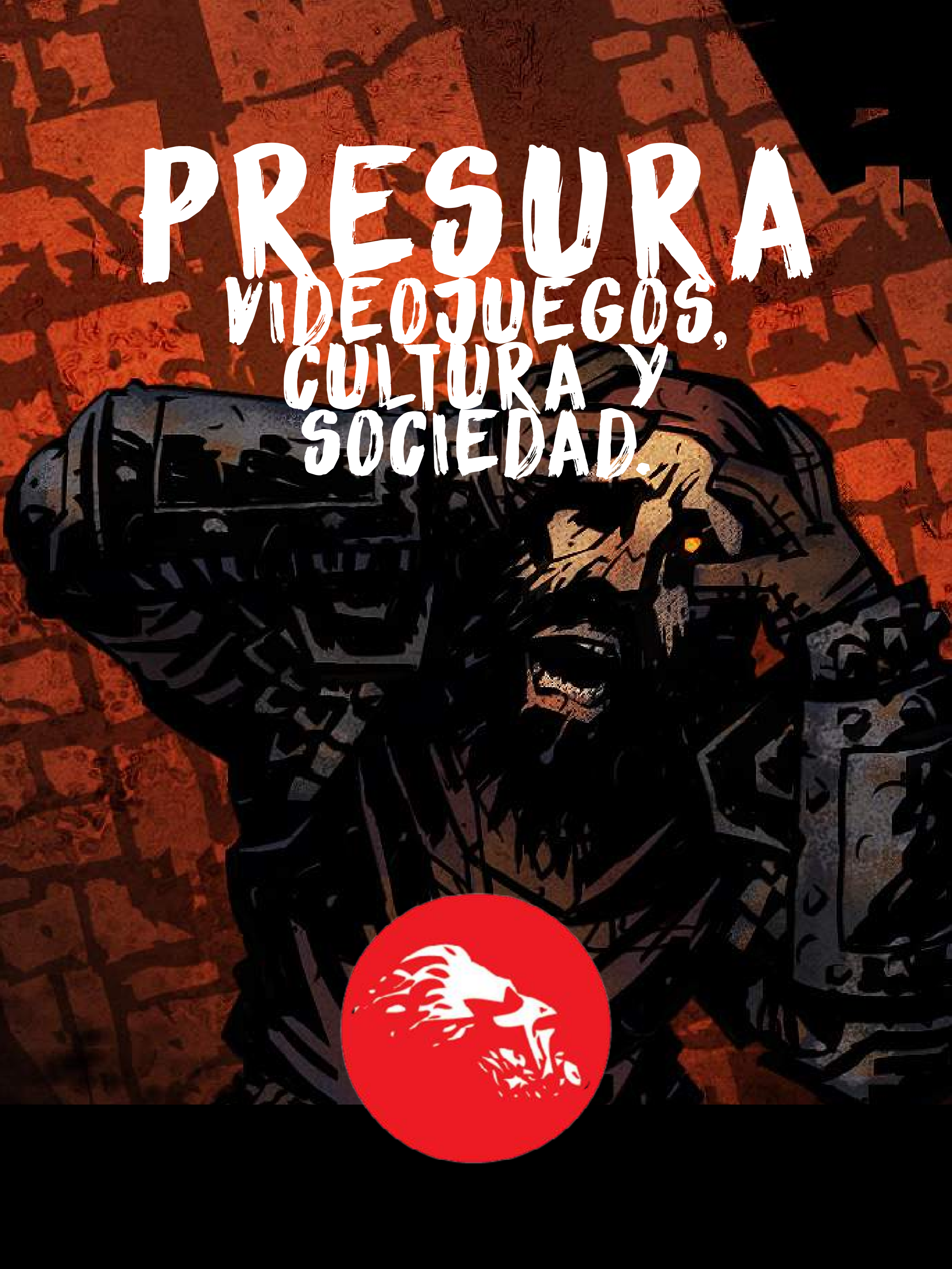
EL SONIDO CUMPLE SU FUNCIÓN AL SUMERGIRNOS EN UN MUNDO CRUEL Y OSCURO.


RED HOOK STUDIOS NOS OFRECE UN VIDEOJUEGO QUE NOS ES CONOCIDO PERO QUE A LA VEZ ES MUY ORIGINAL, Y SOBRE TODO ADICTIVO.

esto estando aún en acceso temprano, a saber, y deseando estamos saber que nos deparará el juego completo.

En definitiva, y resumiendo, "Darkest Dungeon" ha sabido conjugar todas estas influencias dentro de un producto original, atractivo y especialmente divertido erigiéndose dentro de los videojuegos de fantasía como el principal heredero de la tradición fantástica negra, más alejada de los cánones que impuso Tolkien, y que ha visto en autores como Martin, Sapkowski, Abercrombie, Davis o Mignola, sus mayores exponentes y principales referencias.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

CRÉDITOS

IMÁGENES

La imagen de las páginas 54 y 55 es propiedad de Comomomo y ha sido extraída de su página en DevianArt: http://comomomo.deviantart.com/art/Deus-Ex-HR-Wall-2560x1600-285084777

La imagen de las páginas 160 y 161 es propiedad de omarito y ha sido extraída de su página en DevianArt: http://omarito.deviantart.com/

La imagen de la página 166 es propiedad de Steve Rolston y ha sido extraída de su página: http://steverolston.com/

La imagen de la página 114 es propiedad de JamesmanTheRegenold y ha sido extraída de su página: http://jamesmantheregenold.deviantart.com/art/Hero-of-the-Land-Mario-283322535

La imagen de la página 127 es propiedad de SaiyaGina y ha sido extraída de su página: http://saiyagina.deviantart.com/

La imagen de la página 117 es propiedad de Soyungnomo y ha sido extraída de su página: http://soyungnomo.deviantart.com/

La imagen de la página 123 es propiedad de Genzoman y ha sido extraída de su página en DevianArt: http://genzoman.deviantart.com/

Las imágenes de las páginas 26 y 27 y 92 y 93 es propiedad de Nick Gindraux y ha sido extraída de su página: http://www.ngindraux.blogspot.com.au/

Las imágenes de las páginas 24 y 25 y 90 y 91 es propiedad de John Sweeney y ha sido extraída de su página: http://sweeneyillustrates.blogspot.ro/

La imagen de la página 31 es propiedad de DemonDice y ha sido extraída de su página: http://demondice.deviantart.com/

La imagen de las páginas 82 y 83 es propiedad de JapanTuring y ha sido extraída de su página en DevianArt: http://japantuning.deviantart.com/

Todas las demás imágenes e ilustraciones pertenecen a los equipos de desarrollo de los videojuegos mentados y han sido distribuidas libremente por el propio estudio como obras promocionales de sus productos.

TEXTOS

Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

Los textos, "La deuda negra" y "Darkest Dungeon" fueron publicados con anterioridad en las páginas www.zehngames.com y www.akihabarablues.com

REVISTA:

Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859. Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.





PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

SÍGUENOS EN:



@PRESURAE



PRESURA.ORG

